COMMUNICATION ENTHUSIASM SINCERITY TV GAME & PC GAME MAGAZINE FOR FANS

TV & PC GAME

2002年12月号

电子游戏与电脑游戏

WWW.NEWTYPE.COM.CN

科学时代



【超攻略道场】

多鲁尼哥大冒险 3

PS 最终幻想 1·2

PS2 刺客任务 2

GBA 逆转裁判 2

GBA 银河战士 METROID FUSION

GBA 世界传说之换装迷宫 2

【新作直击】

FINAL FANTASY X-2 外传

生化危机网络版

鬼泣 2

.hack3 侵食污染

枪之危机 4

钟楼 III

SPACE RAIDERS

真女神转生 3

鬼眼狂刀 KYO

惊爆!

美版新作……末日四骑士

Four Horsemen of the Apocalypse

生化危机4终于公开!

BIOHAZARD

ISSN 1005-250X

12>

9 771005 250004

100% TOP INFORMATION OF TV GAME FOR FANS


珍惜我们一起走过的岁月
《电子游戏与电脑游戏》永远是你们的朋友

PC GAME AND TV GAME

CONTENTS

2002.12

2002年12月号

（总第114期）下半月版

GAME PLAYERS





本期新闻焦点："生化危机4"亮相



本期新作焦点："最终幻想 X-2"



本期攻略焦点："多鲁尼哥大冒险3"



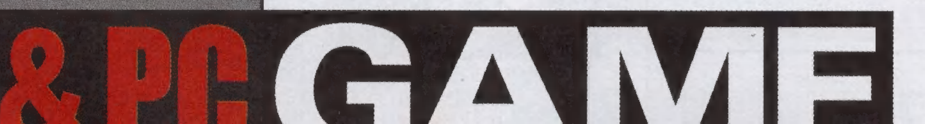
新增火热栏目："开发秘话"



全新探索改版："统一战线"

电子游戏与电脑游戏

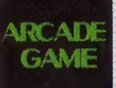
主办单位 海南省科技咨询服务中心
出版 科学时代杂志社
编辑 科学时代杂志社编辑部
社长兼总编辑 陈日岷
副总编辑 张立新 肖滢龙 陈松南 李晓军
执行主编 冠文
执行副主编 陈振宇
责任编辑 孔良
美术编辑 陈振宇 张睿
国际标准刊号 ISSN1005-250X
国内统一刊号 CN46-1039/G3
国内总发行 济南市邮政局
订阅出售 全国各地邮局（所）
邮发代号 24-165
出版日期 2002年12月15日
印刷 深圳中华商务联合印刷有限公司
广告许可证 琼工商广字04号
总编辑室 0898-66745593
传真 0898-65349204
社址 海南省海口市公园路3号明星大厦403室
邮政编码 570102
广告发行部 0898-66745593
读者热线 0898-66745593
邮购地址 广州市江南大道北A70信箱
收款人 科学时代杂志社
咨询电话 020-34297775
定价 8.60



News time 业界新闻







ARCADE GAME

2002.12

SCE 将于明年正式展开中国 PS 业务

SCE 表明，目前正在为 2003 年内展开 PS（含 PS2）业务做准备，进入中国市场的 SCE，将会同时展开主机与对应软件的发售，与在这之前亚洲地区发售的 PS2 相同，大陆版的 PS（含 PS2）也会具有地域软件分类、本地软件开发等计划。

至于 SCE 决定在中国开展 PS 业务的理由，SCE 表示："因为中国加入了 WTO（世界贸易组织），法规体制都在进行改革，这样市场所存在的贸易壁垒就会消失。"



虽然中国市场有着盗版等问题的存在，但同时成长为继日本、欧美之后的巨大市场的可能性也很高。目前，PS 与 PS2 究竟哪台主机会先发售，具体的时间等一切相关信息还都不明朗，然而，SCE 的这一举措已经确实的成为了业界最大的焦点之一。

欧盟对任天堂实施罚款

欧盟委员会于 10 月 30 日宣布，由于日本游戏软件制造商任天堂及其授权的 7 家欧洲分销商串谋垄断市场，欧盟委员会已对它们实施总额为 1.678 亿欧元的罚款。

在这项罚款中，对任天堂公司的罚款所占分额最大，为 1.49 亿欧元，主要由于任天堂是这一违法行为的幕后主谋，而且他在明知欧盟委员会反垄断机构已经展开调查的情况下仍继续从事违法活动。根据欧盟委员会自 1991 年至 1998 年的调查，任天堂公司的行为导致欧盟市场上任天堂游戏机和游戏软件的巨大差价，德国和荷兰的价格一度比英国的价格贵 65 %，形成了对消费者的不公平待遇。

欧盟委员会负责竞争事务的委员蒙蒂表示，每年都有数百万欧洲家庭花大量的钱购买游戏产品，他们有权购买市场上最便宜的游戏软件和游戏机，欧盟决不容忍试图抬高物价的串谋垄断行为。

欧盟委员会在调查结论中说，受到罚款的 7 家分销商分别在英国、葡萄牙、意大利、瑞典、希腊和比利时进行经营活动。有证据表明，它们在任天堂公司的安排下在各自的销售区阻止竞争对手进行出口贸易。任天堂公司直接指挥这些公司打击竞争对手，主要打击方式是严格控制供货量及其它"惩罚和抵制"措施。

同时，任天堂虽然对自己的违法行为供认不讳，然而却对如此巨额的罚款感到不满，任天堂表示会上诉解决这一问题。

NANJYA TOWN 的"世界饺子庆典"！



会场设在 NAMCO 的 NANJYA TOWN 的"世界饺子庆典"于 11 月 2 日开幕，活动将一直持续到明年 1 月 31 日。承办单位为著名游戏厂商 NAMCO 意图是将各地的饺子进行一次大比拼，从而形成主题公园—池袋饺子广场。



虽说是"世界各国的饺子"的博览会，但是因为文化差异，承办方将饺子的定义缩小到"外皮内馅"的程度上（笑），而这次的大会又有品尝的项目存在，所以可能吃到观众嘴里的，可能很难被国内人认同为饺子了。不过最高兴的还要属本来在"池袋饺子广场"中拥有店铺的商家，接下来的任务就是准备一天中造访客人的饺子了。

本次大会的饺子来自 17 个国家，共 14 个大种类。比如连汤也必须一起吃下的或是用些珍稀药材、食材制作的饺子，比起吃来这些显得更加有趣。

世嘉「VF4EVO」事件



世嘉株式会社的 3D 格斗游戏《VF 战士 4 Evolution》。为了纪念游戏的发售，世嘉在 22 个场所开办了「お手并み拜见 2」的活动，而今次是这个活动的最后一次，被人们称为「お手并み拜见 2」「FINAL」。随后，在东京羽田的世嘉本社，由东京世嘉娱乐分社主办的「HEROISM」的决胜大会开始了。

开场之前的长蛇一样的队伍。Fan 与参赛选手都站在一起。

开场的同时也出现了大量的人群，很多人都是干脆就地坐下（被称为自由席），这样的话，入场券还重要吗？



会场内共有四台「VF4EVO」街机提供比赛使用。喜欢寻求野试合感觉的ギャラリ—也来到了本次赛场。

世嘉家用机市场软件销售不振，业绩预算进行大幅下调

世嘉在 11 月 7 号，表示对 2003 年的季度业务预算进行休整，平均利润下调为 90 亿日圆。同时，当期利润也从 180 亿日圆下调到 50 亿日圆。一方面，国内街机时常的新机种《世界冠军足球 2001-2002》的营业状况还算不错，然而，家用机市场原计划软件总销售量为 620 万套，实际销量只有不到 457 万套，造成上述情况的原因是由于一方面多数作品发售延期或终止发售，美国地区计划卖出 100 万套以上的《NFL2K3》实际只卖到 30 万套就停止了数量的增加。而且，由于这个消息的公布，导致 11 月 7 日、8 日两日世嘉股票大跌，由于这个原因，世嘉最大的股东 GSK 也一起下调了业绩预算。世嘉表示，今后将会重新制订家用市场软件的战略，并且减少家用市场软件的宣传以及促销费用。

Games-Japan Festa 开幕！



11 月 10 日在日本大坂开幕的"Games-Japan Festa in OSAKA"是由日本电视游戏商业组合承办。微软，SEGA，CAPCOM，NAMCO，SQUARE，ENIX 等 30 家巨型游戏企业共同展出，各个东京游戏展后个厂商的转战吧。





在东京游戏展刚刚结束后举办，无论从声势还是容量上都有所逊色，而商家为了弥补不足则在质量上下功夫。比如贩卖

capcom 五款新作连发登陆 NGC

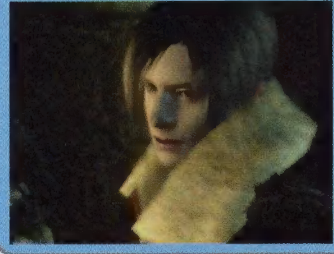


新作之一：生化危机 4

受全世界游戏玩家期望的恐怖游戏[生化危机 4]即将揭开她那神秘的面纱。

众位游戏爱好者即将能体会生化家族带给我们的另一次心跳冲击，相信应该不会令广大游戏迷们失望的。这次游戏的舞台将设定在病毒原始的发源地伞公司的核心部分，而本次打入公司内杀敌英雄便是我们非常熟识的“生化 2”中男警官里昂。这次的游戏情节将是在极限状态下生存的一种考验。各位游戏玩家一定要努力练习才成。

另外附带一提，在这次《生化危机》系列新作中，游戏背景与《生化外传：代号维罗尼卡》一样完全都是 3D 多边形表现，带给玩家更真实的游戏环境，玩家到时不妨拭目以待吧。另外游戏中也强调将以“侵蚀”、“暴走”、“污染”等为重点，让玩家所操作的主角尝到真正生死一瞬间的全新恐怖。





新作之二：死之凤凰



在这款预定 2003 年夏天发售的全新幻想动作射击游戏《DEAD PHOENIX》中，由曾经参与制作“生化危机”系列的 加藤弘喜 担任监督，并由曾经制作“逆转裁判”、“铁骑”等游戏的人气制作人 稻叶敦志 担任游戏制作人。而游戏中所主打的诉求主题，便是要让玩家彻底感受到“风”的魅力，期望能带给玩家“像鸟儿一样感受到风的飞行感觉”以及“在壮大辽阔的舞台中自由飞行的心情”。

本作的故事舞台设定在超越时空限制而在现代世界中突然出现的空中古代都市群，而这些古代空中都市之所以会突然出现在现代世界，是为了寻找两个人的转世而来的。这两个人其中一个是过去将这些古文明毁灭的男人，另一个则是过去拯救古文明、同时也是玩家所扮演的翼人一族最强战士英雄 PHOENIX。为了打倒以魔物与古代生物为设定主题登场的怪物们，而展开一场又一场的激烈战斗。而当玩家在实际进行游戏时，将可以看到背后拥有仿佛火焰一般巨大翅膀的主角以 3D 半透明的动作与巨大凶恶的敌人展开战斗，也让玩家体验到一般动作射击游戏所没有的新奇感受。

除了巨大的敌人与飞翔的主角之外，游戏中也将出现许多同伴协同主角一同作战。据表示，目前预定希望能让最多 100 名的伙伴与主角一同在天空中共同飞翔战斗，相信如果成真的话一定会非常地可观吧！





新作之三：Killer 7



在这款预定 2003 年冬发售的动作冒险游戏《Killer 7》中，由曾经参与制作“生化危机”系列等游戏的 CAPCOM 第四开发部部长三上真司担任监督，并由须田刚一担任游戏制作人。游戏中以独特的剪影画面表现方式带给玩家前所未有的全新体验。

游戏故事以一名拥有“杀神者”称号，且同时拥有 7 种不同人格的多重人格杀手 Herman Smith 与另一名有颠覆国家能力，同时被称为“持有神之手的男人”的 Kun Lan 两人为主，将两人的宿命因缘以五个故事以及四重世界构造来详加描述，让玩家对游戏能有更深的认识。

其中 Herman Smith 能够借助人格转换来改变自己的能力，而且每一种人格所拥有的力量都不同。而 Kun Lan 则是能够借助手中所发出的力量让一个普通人变成凶悍的暴徒。在游戏中，一开始是设定由于 Kun Lan 的力量而让暴徒集团在合众国中所占有的人数不断增加。而 Herman Smith 由于受到顾客委托，因此准备利用自己所拥有不同人格所具备的特殊能力展开追杀 Kun Lan 的行动。而在前端等着 Herman Smith 的，究竟是……史密斯•哈曼与拥有颠覆国家能力的，被称为“神手男”的兰•肯这二人宿命共同在这 5 个世界 4 中进行描绘。是一部壮大 AVG 游戏。

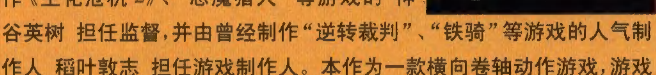
兰•肯一手组建的暴徒集团的恐怖势力势力已经严重波及倒联合国——接受到暗杀命令的哈曼在自己特殊人格的趋势下找到了兰•肯，二人的命运从此交织在一起。

本游戏的导演并非是 CAPCOM 本社人员——须田刚一担当的。在业界中，须田是颇具争议的人，曾经由于制作太过暴力的 AVG 游戏而遭受到各方面的冷遇和嘲讽，之后在参加了 PS2 游戏《花、太阳和雨》的制作与监督以后，他的风格才正式初次被大家接受。这次在数年的沉寂之后与三上真司制作合作并准备创造出“王者 AVG”。



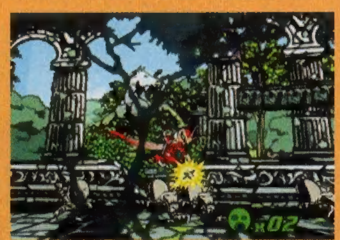


新作之三：VIEWTIFUL JOE



在这款预定 2003 年春天发售的全新动作游戏《VIEWTIFUL JOE》中，由曾经参与制作《生化危机 2》、“恶魔猎人”等游戏的 神谷英树 担任监督，并由曾经制作“逆转裁判”、“铁骑”等游戏的人气制作人 稻叶敦志 担任游戏制作人。本作为一款横向卷轴动作游戏，游戏





中玩家所扮演的主角 JOE 平常虽然只是一个平凡的青年，但却可以化身为充满美式卡通风格的 2 头身超级英雄登场，并与邪恶的敌人们展开



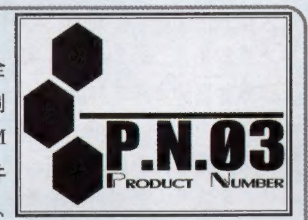




一场又一场的华丽战斗。

由于本作特别强调战斗时的各式各样的既优美又华丽的姿势动作，因此玩家所操作的主角不单只是要很强而已，还必须能够以华丽优美的姿势来进行战斗才行。举例来说，当玩家以慢动作挥出沉重的一拳打向敌人时，会看到被打到的敌人以惊人的姿势被打飞到画面角落；当玩家拉近画面向敌人展开攻击时，就算光只是单纯的出拳也都会有充满魄力的炸裂音效伴随而出，让玩家享受到有如必杀技一般的强大声光效果。

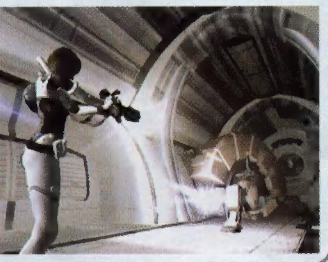
新作之三：P.N.03



在这款预定2003年春天发售的全新动作游戏《P.N.03》中，由曾经参与制作"生化危机"系列等游戏的CAPCOM第四开发部部长三上真司担任监督，并由曾经制作"生化危机"、"恐龙危机"、"恶魔猎人"等系列的小林裕幸担任游戏制作人。本作所要强调的重点，便在于让玩家体验战场上的持续紧张感以及不断破坏的痛快，单纯享受游戏本身所要带给玩家的乐趣。

游戏背景设定在未来的科幻世界中，故事描述由于电脑管理系统"CAMS"的暴走而将原本平静的惑星殖民地化为战场。而玩家所扮演的，则是一名亲人在过去都因CAMS暴走而死亡、手持激光枪的美女佣兵VANESSA Z. SCHNEIDER，在接受委托处理CAMS暴走事件的同时，同时也为了替自己的家人复仇，以自己手中的激光枪向不断逼近的变形机械兵器群展开了一场激烈的生死斗。

另外据三上真司表示，在惑星内部的建筑物以及女主角身上的服装之所以全部都以白色基调为主，可以说是为了跟"生化"的阴暗作反对比而设计的，玩家到时不妨注意一下。

CAPCOM宣布的五款游戏的确均具有非凡的实力，而针对NGC的性能与特点，这些作品则瞄准了不同的消费层面，CAPCOM看来是真的要在NGC领域大显身手了。

Eidos与锡克教达成协议 修正游戏内容

游戏发行公司Eidos已经同意修正所有的《HITMAN 2》游戏中，与锡克教联盟有关的描述。

全球有35个锡克教的团体要求Eidos收回《HITMAN 2》游戏，他们认为这个游戏激起了锡克与达利人之间的种族差异与仇恨，并把他们联想为恐怖份子。在了解到锡克教的考虑之后，Eidos与研发公司IO Interactive同意修正现有各个平台上面的《HITMAN 2》内容，并调整GameCube版的问题部份。





SQUARE总裁谈及《最终幻想12/13》

SQUARE的总裁和田洋一在接受日本媒体采访时提到了一些关于《最终幻想12》和《最终幻想13》的消息。

首先是《最终幻想12》方面，和田洋一明确表示他们现在的目标还是在2003年期间推出这款游戏，以回应外界对这款游戏是否还在制作、能否在2003年推出的疑问。

因为《最终幻想12》虽然很久之前已经正式宣布制作，但到现在为止关于这款游戏的细节就一直都没有任何消息传出。

接着，和田洋一也表示SQUARE正在重新评估"最终幻想"系列游戏的未来发展路向（如单机或网络版和开发平台等），这些评估将会影响到未来《最终幻想13》的开发，和田洋一同时也证实《最终幻想13》已进入早期的策划开发阶段。

和田洋一同时还提到SQUARE正在开发一款网络RPG游戏，至于游戏是全新的作品，还是SQUARE众多名作系列里的网络化新作，和田洋一就没有作过多的说明。

NAMCO证实将推出《皇牌空战》《山脊赛车》新作

最近在日本举行的东京国际CG电影展上，Namco的发言人河野先生在现场发表了几款玩家们期待已久的大作。



首先是著名空战游戏《皇牌空战》系列，河野表示该系列的最新作《皇牌空战5》（Ace Combat5）将会在不久的将来的PS2上推出，但关于新作的细节就没有透露。

然后是赛车游戏《山脊赛车》系列，NAMCO表示这个系列将不会再冠以《Ridge Racer》的名字，而会改名推出。发售日期现在暂定为2003年夏季，NAMCO计划将这款游戏多平台推出。

到2006年之前都不会有PS3主机？

在CNBC一次对Take-Two的CEO Kelly Sumner先生的电视访问中，Kelly Sumner大胆地表示，他相信为了将PS2主机的利益争取到最大，SONY到2006年之前都不会推出新的PS3主机！

Kelly Sumner同时声称他相信即将新主机在开发中，SONY也会尽量地延期新主机的相关资料的公布，以维持着现在家用游戏主机市场的发展，而这种发展现在看来是明显地对SONY大为有利的——SONY现在占据着家用游戏市场70%的分额。Kelly Sumner相信SONY出于维持消费者信心和持续PS2主机热卖势头的考虑，将不会太早公布新主机，直到市场形势迫使SONY不得不推出下一代主机的时候，他们的PS3主机才会和玩家们见面。

日本街机厅开设女性专区，男生勿近

为了让女性玩家可以安心在大型电玩场（街机厅）安心游玩，在日本京都的大型电玩场开始推广执行一条规定，那就是设立禁止男性进入、以女性玩家居多的大头贴与占卜机的游乐专区。

游乐中心除了执行这条让女性玩家们可以安心游玩的规定之外，同时一些大型电玩场如"NAMCO WONDER LAND"等，还加设提供水手服或护士的白衣等女性玩家较为喜欢的服装借给女性玩家拍摄大头照，或是提供化妆台方便女性玩家补妆等服务，藉此吸引众多女性玩家青睐注目；而由于此举普遍获得一般女性玩家支持喜爱，因此使得愿意执行这条规定的店家有愈来愈多的趋势。玩家如果有机会到日本大型电玩场去玩，可要小心别走错到女性专用区，不然可是会很尴尬的喔！



的商品有了极大丰富，所以经常可以看到双手抱着巨大的周遍器材的人。另外，在最后还可以参加有奖问答，奖品当然也相当豪华，甚至还有主机和软件。

阿姆罗与夏亚的对话



BANDAI 株式会社于 11 月 30 日 14:00 至 16:00 举办曾在 PLAYSTATION2 与 DREAMCAST 上发售过的《机动战士高达联邦 VS. 吉恩 DX》全能大赛。如果具备一定的接续环境，无论是谁，在哪里都可以参加全能大赛。



引人注目的是阿姆罗的声优担当者古谷徹先生与夏亚的声优担当者池田秀一先生也参加了这次的大赛。参赛者除了与游戏的制作者们进行对话以外，还可以与他们进行游戏的对战。从 14:00 至 14:15 发表了一些制作过程中的趣事的以及一些秘密的揭露，15:00 至 15:15 是回答玩家的问题。

在大赛之前会收集了玩家们的问题，问题被采用的玩家得到了 BANDAI 赠送的小礼物。被采用的问题中，如果是向古谷徹先生提出的问题，将会在比赛中得到古谷徹先生所驾驶的 RX-78-2 高达的支援，同样，被采用的向池田秀一先生提出的问题也将在比赛中得到池田秀一先生所驾驶的 MS-06 夏亚专用扎古的支援。

游戏大赛中，与阿姆罗以及游戏开发者战斗过的玩家，一人得到一套有古谷徹先生与池田秀一先生签名的 DVD 版动画《机动战士高达 逆袭的夏亚》。

古谷徹  池田秀一

微软与各 ISP 商共同进行 Xbox Live 预约宣传活动

微软株式会社于 11 月 7 日至 12 月 6 日进行 X-box 网络游戏服务「Xbox Live」的先行预约宣传活动日本本国共有 11 家 ISP 商参加活动。

活动对象是面对与参加此次宣传活动的 11 家 ISP 商签定了 BROADBAND 契约的各公司新老会员。可以进行 Xbox 本体与「Xbox Live」启动装置的先行预约，同时本次活动中 ISP 商也承担着接通网络的责任。

参加这次活动的 11 家企业:NTTコミュニケ—ションズ株式会社(OCN)、グロ—バルメディアオンライン株式会社 (interQ)、株式会社ドリ—ム•トレイン•インタ—ネット (DTI)、ドリ—ムネット株式会社(DreamNet)、ニフティ株式会社 (@nifty)、日本テレコム株式会社(ODN)、日本电器株式会社 (BIGLOBE)、株式会社ぷららネット (ぷらら)、松下电器产业株式会社 (hi-ho)、ビ—•ビ—•テクノロジ一株式会社 (Yahoo! BB)、株式会社有线ブロ—ドネットワ—クス (BROAD-GATE 01)。

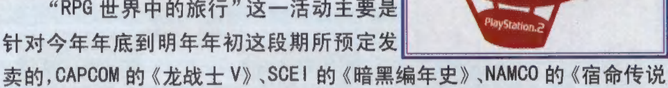
BROADBAND 环境是按照接受预约的顺序进行开通。在用户从 2003 年 1 月 16 日开始接受网络服务时，X-box 与「X-box Live」启动装置也会同时送到用户家中。

另外「Xbox Live」还具备一个特点，BROADBAND 开通成功后，可以任意选择服务器，从哪里也可以简单的连接、立刻快乐的进行游戏。本次微软与 ISP 商共同开展宣传活动的目的在于扩展 X-box、BROADBAND 的用户群。

SCEI、感觉 RPG 的世界!

为了给于 PS2 上发卖的 5 款游戏作造声势。SCEI 实行了“RPG 世界中的旅行”活动，活动期间从 11 月 14 日到 1 月 10 日。

“RPG 世界中的旅行”这一活动主要是针对今年年底到明年年初这段期所预定发卖的，CAPCOM 的《龙战士 V》、SCEI 的《暗黑编年史》、NAMCO 的《宿命传说 2》、BANDAI 的《.hack// 侵食污染 Vol.3》以及 SQUARE 的《浪漫沙加》。



本活动主要是以给玩家“在 RPG 游戏的世界中的真实感”而创办的特别活动。

在 RPG 的幻想世界中、主角们战斗的舞台上以自己的身体去充分感觉，例如，SECI 的《的暗黑编年史》中，主人公的家乡——英国的曼彻斯特也有被活动收录。相信在这样的场景中会给玩家带来大大高于游戏的震撼力。

另外还有很有名或是有意思的场景，比如《龙战士 V》中地下世界的场景那泊利；《宿命传说 2》 中主人公造访的古城海迪尔贝鲁格。《.hack// 侵食污染 Vol.3》中美国服务器中的市街，而 SQUARE 的《浪漫沙嘉》则将古代市群的 7 大不可思议展现在玩家面前。

下面是公布的一段简短的访谈:

SCEI:“在这次活动中，即使是不经常玩 RPG 游戏玩家也能够通过各个场景而感受到作品的魅力从而培养出大家的兴趣，毕竟不玩 RPG 的人是很难有得知 RPG 魅力得机会。”

总体来说，无论是从活动还是各方面的宣传都很到位。各个公司共同来举办这个活动无论是从声势上、经济效益上都是非常实际有效的做法，而 SCEI 的发言人最后也宣称要继续开展类似于这样的活动，相信会得到更多的厂商和玩家认同并参与。



▶NAMCO 通过 COSPLAY 的形式来介绍与宣传自己的游戏，至于《宿命传说 2》的期待度更不用多说了。

▼SCEI 的《暗黑编年史》

▲CAPCOM 的《龙战士 V》

▶ NAMCO 的《宿命传说 2》

◀BANDAI 的《.hack// 侵食污染 Vol.3》

▼无所属的广报员，担任所有厂商活动的解释工作。

▶ SQUARE 的《浪漫沙加》






PS2 再续北海道恋曲





HUDSON宣布将和Red Entertainment合作开发DC早期恋爱名作《向北》的最新续篇《向北~钻石星尘》。

对应平台PS2，发售日预定在2003年夏。

游戏制作人广井王子更表示，该款游戏绝不仅仅是前作的续篇，他们是将其初为全新的游戏来制作，所以没有在主标题后冠以“2”这个数字，而是代以副标题《钻石星尘》(Diamond Dust)，为了制作这款游戏，广井更是几乎将前作的原班人马全部召集起来，更于2-4以及6月实际到北海道合宿(Valkyrie：搞腐败都这么理直气壮)，5月则是由声优们举行试音。而在合宿中，确定本作将以北海道全境为舞台，并分为夏、冬两大篇章。

左起：朝比奈京子役：能登麻美子 原田明理役：渡边明乃 茜木温子役：石原絵理子 白石果鈴役：高橋裕子 北野スオミ役：天瀬まゆ

PS2 《Ice Nine》改换门庭









根据将于2003年上映的电影《The Recruit》制作的游戏《Ice Nine》，其画面终于浮出了水面。该作早在今年5月的美国E3大展上就曾有公布，当时只是极为低调的宣布游戏的对应平台为PS2和GBA，而不是传说中的PC。而原定于今年秋季发售GBA版，为了配合电影和PS2版的上市也延迟到明年夏季。故事则围绕着一种叫作“Ice Nine”的电脑病毒展开，不过游戏中却是动用特警来阻止它的蔓延，真是非常奇特的作法。游戏类型上，预计是采用近年流行的秘密潜入模式。

PS2 《学园都市》再续卡片篇





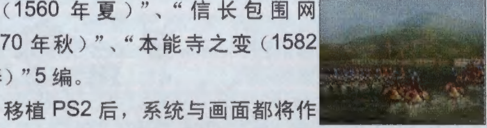
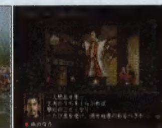
以明快鲜艳的人设吸引住玩家目光的PS2游戏《学园都市》才刚于10月31日正式面市，厂商就迫不及待的发表了将推出以该游戏为基础的衍生卡片游戏《Elements Of haos》，并于10月17日至11月5日下午1点为止公开募集该游戏的卡片插图，11月9日至20日则在官方网站对所募集到的作品进行投票。

PS2 《苍天录》1月发卖预定






KOEI公司的人气历史SLG《信长之野望》最新作《苍天录》已经预定在2003年1月推出PS2版。《苍天录》最早于今年6月推出PC版，是该系列的第十作。在本作中简化了系统，强调了“下克上”“己方阵营的派系之争”等符合战国现实的设定，剧本的选择也忠于史实，分“信长诞生(1534年夏)”、“信长元服(1546年春)”、“桶狭间合战(1560年夏)”、“信长包围网(1570年秋)”、“本能寺之变(1582年春)”5编。

移植PS2后，系统与画面都将作出强化，尤其是在合战时，将舍弃PC版的2D画面，以华丽的3D画面再现迫力的战争景象。

PS2 再会《闪灵二人组》





日本大人气少年漫画《闪灵二人组》将再一次被游戏化，这次将采取横版动作游戏形式，预定12月发售。这款名为《闪灵二人组~夺还！全体集合!! ~》的游戏在剧情上完全忠实原著，包括漫画中经典的搞笑情节也会再现。

游戏分七大关卡，可二人同时游玩，达到一定条件后还可以发动合体技。片尾曲《一秒のリフレイン》起用了为TV版动画中夏实配音的乙叶小姐演唱。

PS2 PS2即将推出《DDR》新作




KONAMI宣布将制作知名的音乐大作《DDR》系列最新作《DDRMAX2 Dance Dance Revolution 7th MIX》，目前平台暂定为PS2，其他发售日、价格、游戏内容等都还未定。

PS2 《樱大战》特典好礼令你《热血如潮》

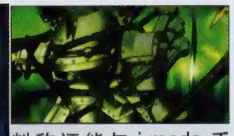



预定2003年2月推出的PS2《樱大战~热血如潮~》，除标准版外还会推出初回推荐版与限定版两种包装。其中初回推荐版与标准版的定价相同，都是6800日元，不过推荐版中附有收录制作人特别专访等内容的DVD；而定价9800日元的初回限定版除附有上述DVD外，还有以帝国华击团女主角为主题描绘的相框与特制怀表，作工非常精美。



另外附带一提，这次PS2的《樱大战》据资





料称还能与 i-modo 手机情报进行双向互动，不过国内的玩家就只能当趣闻听了。

PS2 《心跳回忆》精品绘本推出





在不久前推出的《心跳回忆 Girl's Side》中，有一样引人注目的道具 -- 绘画本《Die Legende fur Madchen》（德语：少女的故事），如今由网络商店 KONAMISTYLE 正式将其作为特别企划商品推出。除追加了故事与插图外，还附赠一张朗读 CD，由游戏主角叶月珪的声优绿川光与担任冰室零一声优的子安武人负责朗读。

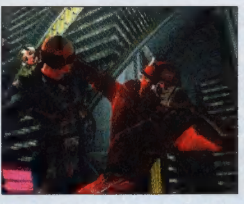
XBOX 《Deathrow》新画面乱舞





这是一款允许八名玩家同时上场较量的动作格斗游戏。

在未来世界，为了争夺宝贵的能源，各路势力派出他们最强悍的战士生死相搏，你只有全灭对手才能取得胜利！游戏支持网络连线对战，所以你的对手可不是机械的 AI，行动自然也没有规律可言，要如何在混乱的集团战中生存下来，可是非常考验你的急智与机变喔！

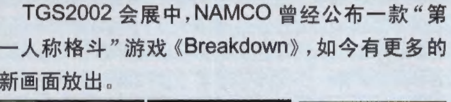
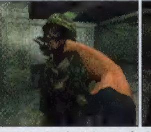



游戏共提供了 13 组战斗精英供玩家选择，登场人物多达 130 人。值得一提的是，玩家还可以把自己喜欢的音乐灌录进 XBOX 硬盘，在游戏时播放。

XBOX 《崩溃》的英雄



TGS2002 会展中，NAMCO 曾经公布一款“第一人称格斗”游戏《Breakdown》，如今有更多的新画面放出。



玩家在游戏中扮演一位手臂被神秘物体依附的男子，为了解救被神秘组织俘虏的女主角，他不得不利用这支神奇手臂的力量进行战斗。

游戏中，玩家是以主视角与对手格斗，加上《黑客帝国》般的运影效果，画面表现是十分突出的，接下来我们就期待这款游戏的操作性和画面一样优秀吧！

XBOX 《魔武争锋》中日英三版同步上市

继台湾微软正式宣布将于 11 月 29 日下午 18:00 正式发售 XBOX 中文版主机之后，美商 Metro3D 也宣布将于 12 月底推出该公司首款 XBOX 动作游戏《Stake》，而且是中、日、英三种语言版本同步上市。






游戏中采用画面分割的对战模式，玩家可以旋转视角，以利打斗，而且场景中有许多种道具供玩家拾取和使用，善用这些道具也是打败对手的必要条件喔。

XBOX 纯白的魔盒

图片上的白色 XBOX 主机是不是很炫？这是 SEGA 的专属网络商店 DREAMCAST.DIRECT 为庆祝从 11 月 1 日起正式更名为 SEGADIRECT，所举办的一系列纪念活动中的一项 -- 仅只生产 999 台的限定版 XBOX 主机，机体上还有纹出 SEGA 游戏《飞龙战士》世界中旧石器时代的化石图案，除此之外，还将附带一盘《飞龙战士》软件与该网站预约特典的飞龙首饰。



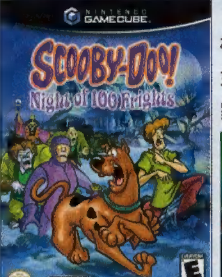
这款白色 XBOX 主机套装预定在 12 月 19 日推出，预定售价 35800 日元，预约时间从 11 月 1 日下午开始，数量有限，当大家看到这则消息时恐怕…不，是绝对已经售完了。

XBOX 北美 Xbox Live 启动



XBOX 的最大武器 Xbox Live 网络服务从 11 月 15 日正式启动，图片中就是北美地区的 Xbox Live 正式包装，整套组件包括 12 个月的连线权限、专用的网络语音配件 Xbox Communicator、一片设定光碟以及一款体验版游戏，全套售价 49.95 美元。

NGC 和史努比一起渡过《100 个恐怖之夜》



在暑期才和大家在电影院相见欢的卡通名星史努比，如今也即将在 NGC 上与大家见面。玩家们将在它的陪伴下，与过去 TV 动画中的角色一起展开冒险之旅，而冒险的第一站，就是孩子们最喜欢的鬼～屋～！




NGC NGC 推出新颜色主机






任天堂宣布他们将在年底推出 NGC 的新产品，这次所要推出的新产品分别有预定 12 月 1 日推出的银色 NGC 主机（定价 19800 日元），12 月 5 日预定推出的 NGC 无线手柄 Web Bard （定价 4500 日元）、NGC 手柄 Emerald Blue 跟银色两种（定价都是 2500 日元），喜欢的玩家不妨注意一下吧！







NGC 任天堂开发部长出任大学教授

京都立命馆大于11月6日宣布将邀请任天堂的开发第二部长上村雅之担任他们预定明年春天开设的研究所先端总合学术研究科特约教授。

上村雅之从最早于1983年造成玩家轰动的FC一直到1990年的SFC,便一直致力从事TV GAME主机的开发工作,而将来在研究所中,他将负责以TV GAME为中心的数码娱乐分野部分。立命馆大一直以來便致力于游戏与广告等分野的研究工作,更早在两年前便向任天堂提出希望能夠派遣特约教授在学校开课的要求;而对任天堂来說,这也是首开公司员工担任大学教授的先例。




GBA GBA接到《少数派报告》






汤帅哥主演的美国新片《少数派报告》,在分发到PS2、XBOX、NGC上之后,也不忘给便携机市场霸主GBA大递交一份,就不知道这一份大幅简化视觉效果后的报告书能否让玩家感受到与电影一般的动作魅力。



GBA 爱丽丝梦游GBA



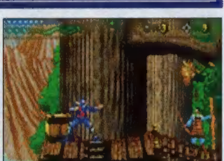


这是一款以Lewis Carroll的著名童话《爱丽丝梦游仙境》为基础制作的地图开拓型桌上游戏。游戏中的插图也都是使用担任原著插图的John Tenniel的作品。



GBA 忍者降临GBA





即将在PS2上推出的杀阵动作游戏《忍 Shinobi》各种宣传做的热闹非凡,吸引了大多数人的注意,然而就在他们没有注意到的阴影里,胧游的忍者英雄已经悄无声息的潜入GBA平台。

GBA 没完没了的《游戏王》



KONAMI宣布将在GBA上推出又一款《游戏王》新作,名为《游戏王8~破灭的大邪神》(Yu-Gi-Oh Duel Monsters 8:Reshef of Destruction)(暂称),游戏将采取RPG形式,故事则是描述由于游戏与千年积木突然失踪因此而引发一连串的事件。由于游戏中两名游戏都将会登场,因此玩家可以从两人中选择其一来进行游戏,体验不一样的《游戏王》决斗,并解开迷团背后的的真相。《游戏王》一作出得比一作快,对FANS而言不知是喜是忧,如此频繁的推出续作,游戏质量却总是难有提高,长此下去,游戏死定了。



GBA 暴雪寻回《失落的维京战士》




据暴雪官方网站的消息,为了纪念加入游戏制作行业十周年,暴雪将会将他们的经典名作《失落的维京战士》(The Lost Vikings)在GBA上重新制作推出。

《失落的维京战士》曾是暴雪刚开始从事游戏制作的首批游戏之一,并在SFC、MD和PC等平台上推出,GBA版除了保留原作的特色外,还针对掌机的特点对游戏的一些细节进行了重新调整和优化。

这款2D卷轴动作游戏目前预定2003年秋天推出。

ETC 易立信的假想掌机

在移动电话领域累积相当实力的易立信有有意进军掌机市场,挑战GBA的王者宝座。

据闻易立信开发的掌机代号Red Jade,是一款具备3D功能的64位元掌上主机,在公开原型机假想造型的同时,也公布了部分规格资料:

- 64位元处理器
- 能处理3D多边形,能力在PS~N64之间
- 使用专用充电电池,能维持长久电力
- 具备多声道的立体PCM音源
- 按键包括ABXY、LR、开始、选择
- 使用65535色的高级TFT液晶屏幕,解析度超过GBA目前的240*160
- 具备无线电传输功能,不用对战线就能跟其他玩家对战
- 对应蓝牙,能与其它蓝牙周边进行资料传输



ETC 《最终幻想11》举办首次官方婚礼





10月29日,在PS2网络游戏《最终幻想11》的世界里,SQUARE特别举行了一场官方婚礼。

新郎新娘分别是Jar和Otok,在现实世界里,他们两人已于本月举办了婚礼,此次在游戏里由SQUARE组织的婚礼正是为了庆祝他们成功地走在一起,并祝愿他们以后能白头偕老的。



ETC 《格斗之王 2002》原创SOUND



KOF系列到今年为止已经有8部作品登场了。

今年秋天登场的《KOF 2002》CD的概念就好象是祭典一样,收录的音乐是以前的《KOF》系列人气很高的"リミックス",还有《饿狼传说》、《龙虎之拳》等系列曾使用过的音乐,富于多样化,让人感觉简直就是KOF整个

系列的祭典。

ETC 激战 PS



KONAMI 将于 12 月 15 日推出一款根据大人气漫画《棋魂》改编的 PS 游戏《棋魂 - 院生顶上激战》，虽然没有公布具体细节，推测故事时间发生在漫画中主角阿光于棋院修学的时段，也许会出现许多漫画限于篇幅没有涉及到的细节，棋魂的 FANS 可以注意一下。

ETC 名作在手 上复活



日本 Cybird 的 i-mode 手机网站 - 游戏殿堂从 11 月 5 日开始提供 PC 的《伊苏》、大型电玩的《雷电》、《R-TYPE》等系列名作供玩家下载，月费 300 日元。另外也有 504i 手机专用的 3D 待机画面及其他手机铃音、待机画面供玩家下载使用，内容之丰富足以馋煞非 i-mode、504i 机迷。

附带一提，SQUARE 的 i-mode 手机网站服务也从 11 月 5 日正式开始，玩家可以免费登陆，而手机铃音的使用费为月费 300 日圓／10 首曲子。其中不但有「FF VII」的 BOSS 萨菲罗斯、《FF VIII、X》的男主角、PS2《浪漫传说》女主角等各种待机画面之外，还提供《FF》与《Saga》等系列的 SQUARE 代表名曲让玩家下载。

ETC 好莱坞



以《速度与激情》《xXx》红遍好莱坞的新生代动作巨星 Vin Diesel，本身就是一位喜欢电玩的超级玩家，在走红之后赚翻了的他，最近投资成立一家游戏公司直接参予游戏制作。

今后这家名为 Tigon 的公司将开发一系列由他主演的动作游戏，范围包括各大平台，首作将是一款《GTA》类型的动作游戏，预计 2003 年推出。

ETC 稻本润一加入《FIFA2003 欧洲足球》







EA SQUARE 宣布他們将与日本国脚及其同伴签订合约，由其担任备受好评的跨平台游戏《FIFA2003 欧洲足球》的商品代言人。

这款游戏收录从 2002 年到 2003 年为止欧洲 16 国 350 支队伍选手，全部以实名登场，其中也有收录在世界杯中出场的日本知名选手如中田英寿、稻本润一等。



ETC 樱特报!!!





1、近日，官方发言人于青山剧场发布了樱大战超级歌谣 SHOW 舞台记录的 DVD-





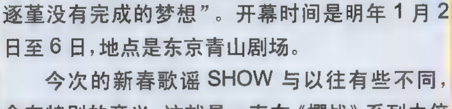


BOX—《樱战歌谣—新编八犬传》将于年内 12 月 13 日开始发卖。众所周知，《新编八犬传》是花组新近上演的剧目，而随着舞台剧温度在日本玩家心目众的急剧升温，将舞台记录 DVD 化也成了宣传上的又一利器。

这个 DVDBOX 中是以 3 枚组的大容量登场的，一共 7 个半小时的超大容量，其中还收录了很多除本篇故事以外的众多制作花絮和特典映像。而在本次舞台表演中，由于牵扯到 DVD 制作所以初次采用了多角度拍摄，DVD 影象中，同样的场面会以不同的角度播放多次，这大大区别与现场观众的单一视角，而更值得一题的是，为了加大 DVD 中的临场感，制作人员大胆地采用了无剪接的手法录制，使得影象有着如在现场观看一般的连贯感。

此外，DVDBOX 中还收录了很多周遍，其中比较具有吸引力的是花组队员在排练和表演中的剧照。另外还有演员采访等印象的收录。同捆的还有松原秀典氏亲笔描绘的商品用图解、特别宣传册。

2、"樱大战新春歌谣 SHOW" 神崎堇引退记念公演，真宫寺樱"继续追逐堇没有完成的梦想"。开幕时间是明年 1 月 2 日至 6 日，地点是东京青山剧场。



今次的新春歌谣 SHOW 与以往有些不同，含有特别的意义。这就是一直在《樱战》系列中倍受樱战 FAN 喜爱的 TOP START——神崎堇将举行自己的引退公演。公演的内容主要是以堇为中心，其中还邀请了众多业界人士来做客串。

公演中出现了众多新创作的歌曲，其中有桐岛的《爱是永远》，堇自己的《堇恰恰恰》等，而花组众队员也共同演出了一首《送行的鼓声》作为寄托对退役队友的思念。

3、按照每年的惯例，2003 年春天，花组歌谣 SHOW 即时于东京的青山和大坂厚生年金会馆举行！

2003 年春的公演题目为《初笑的七福神》。由于花组队员神崎堇的退役，使得今次的公演▇由帝都花组的另外 7 名队员来完成。而更让樱战 FAN 惊喜的是，在"新春歌谣 SHOW"的同时还会有记念神崎堇退役的特别公演穿插演出。

公演地点由原来的东京扩展为东京与大坂两地，东京的上演时间是 2003 年 1 月 3 日至 7 日共 10 回，大坂则是 11 日到 12 日共两回。

今年夏天的"超级歌谣 SHOW"采用了在网络上即时转播公演的手法，不知道明年的"新春歌谣 SHOW"是否会采用同样的宣传手法呢？这样方便了一大批无法去现场观看的樱战 FAN，而没有神崎堇的花组又会有怎样的精彩表演呢？



让我们拭目以待。

责编／惊寂

索尼探梦

——索尼科技周



前　言

由索尼公司主办,丰田汽车公司协办的索尼科技周于10月29日至11月3日在北京王府井索尼探梦会场召开。

目前,中日两国官方和民间组织正在积极筹划各种文化交流活动,以庆祝中日邦交正常化30周年。作为日本"中国年"执行委员会主席,索尼集团董事长兼首席执行官出井伸之先生正在积极倡议和推进中日两国人民的友好睦邻关系。为了响应出井先生的号召,索尼公司计划于10月底在中国推出大型综合活动"Sony Week",力图在教育、商业、技术和娱乐几大领域促进中日两国的双边交流,同时,通过展示索尼集团在这些领域内的突出贡献和强大资源,在中国打造更好的企业品牌。

"Sony Week"是索尼集团为纪念2002"日本年"/"中国年"而组织策划的综合性庆祝展示活动。"Sony Week"活动主要包括四大内容:索尼营销论坛(Marketing Forum)、索尼商务论坛(Business Forum)、索尼科技周(Techno Fair)以及其它精彩娱乐活动。

Sony 公司董事长兼首席执行官出井伸之简介

出井伸之先生在1937年出生于日本东京。他1960年3月毕业于早稻田大学政治经济学系,并于同年四月加入索尼公司,首先被分配在国际部工作,随后被派往瑞士日内瓦的国际高等教育学院学习一年。1963年返回东京工作。后两次被公司派驻瑞士工作。出井先生在1968年前往法国建立索尼法国公司。

1972年,出井先生回到日本并被任命为国际事业部欧洲部经理。1979年,他担任索尼公司音响事业本部音响事业部总经理。1988年,他担任索尼公司家用录像产品本部高级总经理,并于1989年被任命为公司董事,1994年成为常务董事。

1995年,出井先生成为索尼公司总裁并开始担任公司代表董事。从那时开始他开始投身音视频电器的数字化及与信息技术的融合。目前,他的主要工作重点放在宽带网络时代新型网络业务的发展和利用IT技术提高管理水平上,这就保证了具有索尼特色的技术进步。出井先生还致力于发展一套囊括以上内容的新型管理模式,也就是"系统整合、管理分散"管理体制。出井先生1999年6月担任索尼公司首席执行官,2000年担任索尼公司董事长。

出井先生的活动还超出了索尼公司的范畴。1999年11月,他任美国通用汽车公司董事,2001年任雀巢公司董事。从2000年7月至11月,出井先生还担任日本IT战略理事会主席一职,该咨询委员会直接向日本首相负责。作为主席,出井先生在推动日本IT战略的发展方面起到了主要作用,这些战略为日本IT发展基本法则提供了基石。据此,日本IT策略总部于2001年1月成立,出井先生成为其中一员。2002年5月,出井先生担任了日本经济团体联合会评议员会副议长以及行政改革推进委员会联合委员长职务至今。

业余爱好:高尔夫球、阅读、电影

展会中的展品

■ 纸张—高品质的显示设备

e-Paper 是厚度仅为1mm的高品质显示设备。其本身并不发光,而是利用自然光的反射来进行显示,因此,即使长时间使用,眼睛也不会疲劳。将来,我们将无需携带厚重的书本出行,而是轻松便捷地享受e纸张的阅读乐趣。因为其内容可以随时进行更新,所以也适合"电子海报"或"电子记事本"等多种用途。除去以上的优点以外,它还可以大量的节省纸张,从环保的角度来考虑,SONY再次成为了世界的先驱。



HoloWall:Table Type

欢乐坞:桌面型

手做的影画,变身为栩栩如生的动物

用手模仿蝴蝶、小鸟等动物,影子会投射在桌面上形成影画。随后,影子由红外线进行识别,与之形状相近的动物画面即会生动显现,同时配合生动的声音,使其在桌面上自由自在的游动。

Holowall:VirtualAquarium

欢乐坞:虚拟水族馆

与鱼儿尽情嬉戏,虚拟水族馆

在这里,大屏幕中由多边形即时演算生成的鱼儿自由的游来游去。当参观者靠近大屏幕时,红外线会感知参观者的身影,同时在屏幕的相应位置出现一个红色的圆圈,这时水中的鱼儿会不断的向参观者聚拢,当小鱼到达一定数量后,鲨鱼就会出现……

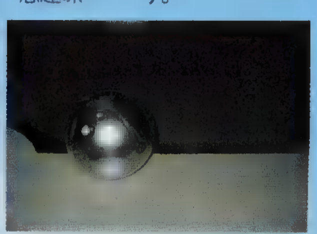


这时如果注意力集中在小鱼上面,那么鲨鱼的到来就会给参观者一个巨大的惊喜(晶:"好想再看一次MM们被鲨鱼吓得大叫的场面~!活活!"SORA:"恶趣味…--")。

Q-taro

球太郎

自由漫步的全新生命体—Q-taro



球太郎是以光线、声音、动作的方式,与人类进行交流的电子生命体,当参观者将手接近其椭圆形发光的部位,左右摇摆时,Q-taro就会朝手的方向滚动过来,并发出一些有趣的声音……

CineAlta 数码影像制作系统



实现高水准的影像表现,数码影像的制作系统,[CineAlta]是涵盖拍摄、编辑整个流程的高精细、高品位的影像制作系统。1920×1080像素/Progressive 扫描的影像,已可与35mm胶片的画质想匹敌,使实现更为先进的影像表现成为可能。它可实现数码技术独有的高水准编辑,从而创造出全新的影像世界。作为各种影像媒体的制作器材,[CineAlta]在世界上被广泛应用于电影、电视剧、广告制作等各个领域。

最近,在乔治·卢卡斯导演的最新作品[星球大战 II·克隆人进攻]的拍摄中也成功地使用了该系统。

Visual Voice 有声有色

化声音为可见的图形,[有声有色]

这套设备是将"说话"作为可亲眼目睹的图形加以展现。这一图形也会因为声音的大小[sh1][sora]SORA的声音[yoroshiku]夜露死苦的声音与高低,发声的长短等差异而千差万别。如果以鼠标再次点击屏幕上代表声音的"图形",这句话即可重复再生。

Ultra Zoom View 威特拉放大器

广角影像瞬时扩大,划时代的影像系统

[威特拉放大器]是应用索尼最尖端技术而诞生的超广角、超高解像度的影像系统。他不

仅能将大场景中想看清的部分进行瞬间扩大，还能将放大之后的图象无比清晰鲜明的表现出来。而展会中让参观者进行体验所选用的题材，正是我们所熟悉的《PICKMEN》（夜露死苦："这简直就是……狙击手啊狙击手！"



AIBO 娱乐型机器人

大家是否还记得，在SORA 曾经的报道中，他们就出现在了各位的面前，那么为什么这次的报道还会让 AIBO 们登场呢？因为它们代表了 SONY 最先进的科学技术。



与人为伴，不断学习和成长。尽管这样会为我们紧张的学习与工作添加了不少麻烦，但这不正是 AIBO 的可爱之处吗？

AIBO 全身工有 15 个马达、4 只脚，以及一个圆圆的脑袋，可以做出各种天真可爱的动作；并且由于外界传来的各种刺激方式的不同，AIBO 也会做出不同的反应，通过头部的显示灯及它本身的动作，来表达它的喜怒哀乐等各种情绪。这么可爱的小家伙，有谁不愿意抱一只回家呢（涟漪："我认为……你是故意的！" SORA："－－"）？



SDR 娱乐型机器人

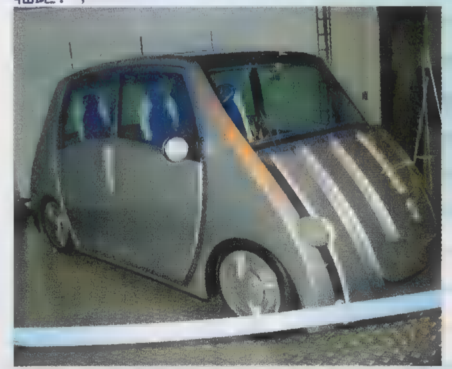
能歌善舞的小型双足娱乐型机器人

在 AIBO 的基础上，索尼开发研制出了更具划时代意义的机器人，"SDR-4X"。从这一产品的问世开始，机器人与人类共同生活将不在是梦想。小型机器人 "SDR-4X" 聪明可爱、行动自如，可以在家庭环境中与人类共同生活，同时具备各种感应系统，可以通过记忆和学习不断成长。SDR-4X 与生俱来的运动天赋使他可以完成各种高难度动作。SDR-4X 感情丰富，可以与人类进行各种交流（Valkyrie："这个好想要啊!!!" SORA："很贵的……"）

podSony 与 TOYOTA 共同开发的未来概念车

总长×总宽×总高：3,930×1,800×1,860

轴距：2,500mm





"同悲喜、同欢乐，人与车心灵相通、共同成长"——Sony 与 TOYOTA 联手打造的梦幻汽车横空出世！（众小编绝倒、齐语："SORA，你在说什么－－"）汽车也有生命？是的，您的爱车也能表达"喜悦"和"悲伤"，不断感受您的爱好和驾驶状态，和您一起成长，像家人和朋友一样分享您的喜怒哀乐，您的忠实伴侣——pod！（BLUE："你小子是不是收了 Sony 的贿赂，跟这宣传汽车呢？" SORA："汗……一激动就忘了现在还在工作……各位抱歉^^" 桌子和椅子在空中飞动的声音……）在展会中，本部概念车的演示画面竟然是 GT3 的游戏画面，这着实让 SORA 等人兴奋了一番。

Image Based Inter active Environment

互动对话图象与图象对话，进入神奇影像世界

即时图象处理与即时电脑图形制作巧妙地结合在一起，实现前所未有的特殊影像效果。向着画面里的自己挥手，即会出现波纹、火焰等不可思议的奇妙图象。在同一空间中再现时间流动，通过重合图象处理技术，将追随人的动作而不断变化的影像与画面中残留影像编制而成的分身图象组合在一起。仿佛"与镜中的神奇世界对话"。

FourthView 让影像的表现更加自由

360 度全视角呈现，影像表现的全新世界

突破取景器的限制，让影像的表现更加自由，这就是第四视点〈FourthView〉。用它来拍摄的影像，真正实现了 360 度自由欣赏，如同身临其境一般，享受完全现场感的影像乐趣。

由于版面的限制，SORA 无法为大家一一介绍了，下面就让我们来谈一谈由这次展会所引出的一些问题吧。



后　记

展会中 FourthView 用来播放景像的媒体，竟然是三台 PS2，在展台的周围有着大量的参观者，大多数是成年人，他们并不知道何为 PS2，但是却被这样新奇的设计与清晰的画质所吸引；而在游戏中，360 度第四人称视点可谓是屡见不鲜了。

虽然不知道索尼这样宣传第四视点的用意为何，但是 2003 年索尼在大陆发售 PS2 已经是不争的事实，然而面对我国目前的经济现状与市场情况，索尼会采取什么样的对策呢？展会中出现的展品所使用的技术大多都与游戏中的技术有关，并且博得了中国观众的广泛关注；这不能不使人产生一种想法：索尼会以其他产品的方式宣传并且推广 PS2。如果是这样，以索尼的营销手段来看，PS2 在大陆推广应该不会有太大的阻碍，毕竟索尼的名气之大是世人有目共睹的，所以按照常理来看，一种产品在世界广泛流行，而这个产品的制造商又是世界闻名的大企业，那么不排除会出现一部分人为了追求时髦而疯狂购买这一情况出现的可能性。然而，这一定是在市场情况健全、社会导航正确的前提下才会出现的情况。但是现实总是残酷的，就目前的情况来看，满足这两个前提的可能性几乎为 0。

首先，众所周知，国内气焰嚣张的"海贼版"充斥着整个电子产品的市场。哪怕是在大规模的商场里，"海贼版"也随处可见，就不必说路边的店铺里了。当人们发现一种畅销的产品出现在市场上，那么紧随其后的就是更大规模"海贼版"，就算是由于中国加入 WTO，政府会协助索尼打击国内的"海贼版"市场，暂且不说"打击"可以持续多久，昂贵的正版软件真的会被那些被"海贼版及 10 元正版"宠坏了的用户所接受吗？作为商家，特别是索尼这样在全球也是主导位置的企业，会做"赔本赚吆喝"的买卖吗？这个结论是可以肯定的，当然不会。在这样的市场状态下，索尼究竟会采用如何的手段来进行 PS2 的营销，让我们拭目以待。

抛开以上的问题，PS2 得以在大陆顺利的推广，那么紧接着就会出现另外一个更为严重的问题，这是一个让人不愿去提，然而又不得不说的问题——整个中华民族的观念问题。开始，人们为了追求时髦而去购买 PS2 或 PS，可是他们真的知道这些产品是做什么用的吗？也许索尼为了推广产品，会以 DVD 播放器或者电脑的形式来宣传 PS2，再配合大陆的特点生产出一些相应的学习软件，并且在功能上超越目前国内所有的同类产品（索尼不是没有这个能力），好像博得了家长们的欢心，然而中国有句古话，叫做："路遥知马力，日久见人心"。日子一久，PS2 的游戏功能才是其真正的用途这一点就会暴露出来，与此同时，索尼的"狼子野心"也就显现在人们的面前。这时，平时与孩子沟通不足，从而导致对孩子学习下降的原因不甚了解的家长们，就会理所当然的将所有的责任一股脑的推到索尼的身上。这时，PS2 也就会成为"毒害青少年身心健康"、"耽误孩子正常发展"的罪魁祸首，这不是开玩笑，而十分有可能出现的情况，甚至会出现坚决抵制日本文化、经济侵略的"洪流"，好象全民抗战那样……索尼是否会来趟这样的浑水呢？

不知道索尼是否是已将这样的诸多因素考虑清楚并已经制订出相应的对策后才做出的决定。目前，我们只有对索尼发自肺腑的说一声："索尼，走好。"

与“SHIN”一战后的2年……尤娜的冒险之旅再次展开！！

PS2

发售日：2003年3月		厂商：SQUARE
类型：RPG	媒体：DVD-ROM	其他：——

最终幻想 X-2

WORLD 显现的对立 艾蓬教的衰退和新势力的抬头



没有了SHIN的世界并非如想象中的那样和平，人们的战斗对象由SHIN转变为人类本身。崇尚自然的艾蓬教势力大大衰退，各种新势力逐渐产生出来，而其中大部分都是与艾蓬教持对立态度。在失去了共同敌人的世界里，人类的丑陋本性一览无遗。面对企图支配世界的种种势力，今次尤娜将会作出如何的选择呢？





WORLD 文明与世界 被机械文明渗透而改变的世界

SHIN被打倒后，由于艾蓬教力量的衰退，过去被人们厌恶嫌弃的机械文明开始急速地渗透到人们的日常生活中去。看到了机械的便利之处人们都为之惊奇不已，于是作为传统交通工具的大脚鸟的身影从整个世界中逐渐消失。





SYSTEM 可以在游戏的场景里进行跳跃的动作！！







今作在游戏中特定的位置，人物是可以做出一些特殊动作的，如跳跃到高处或是攀爬岩石等等。这样一来即使是和《X》中同样的场景也会有更加广泛的活动空间。

原本在前作中无法去到的地方，在今作中通过跳跃等动作便可以到达了。

SPHERE盘系统将不复存在……！？

以“完全新作”为目的而产生的《X-2》，继承前作SPHERE盘成长系统的可能性相当之低，相信一定会有代表性的新系统出台吧。

不再依靠召唤兽，用自己的力量来克服路途中的重重艰险！！

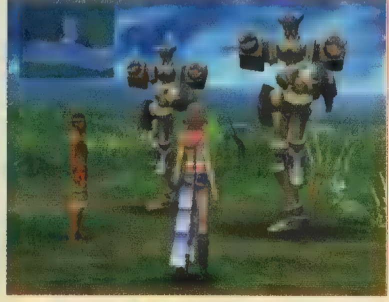
按照前作结尾推断的话，FF系列的标志——召唤兽恐怕在今作中是无法登场了，没有了召唤兽的FF世界多少会让人感到寂寞吧。但出于广大玩家的期待，召唤兽以其它形式登场的可能性还是相当高的。敬请期待全新的召唤系统。

SYSTEM 战斗系统大变化！！



不仅是角色的成长系统，今次的战斗系统也发生了很大的变更，与前作的CTB系统有着根本性的差异。具体的内容现在仍旧不详，但从现在公开的战斗画面来看，已经看不到表示行动顺序的时间槽了，画面让人感到十分干净。而值得引起注意的是右上角“Active mode”的字眼，因为在前作是把FF系列一贯风格的即时战斗系统废除了的，在今作中是否将其恢复、或是以何种形式出现，都将有待检证。





长久以来受SHIN威胁的人们在没有了SHIN的世界中，生活方式也发生了变化。

从表示栏来看，目前可以参加战斗的人数是3名。虽然这一点和前作相同，但人物的状态栏就只表示出HP和MP，十分简单。另外在前作中可以自由切换场外人物进入战斗并且不消耗回合数，因此实际上是7名人物都可以进入战斗。不过今作中主要人物似乎只有3人，恐怕人物切换的系统会有被废除的可能性。

CHARACTER 为了找回在那一天丢失的“心”，尤娜将编织属于自己的崭新物语……

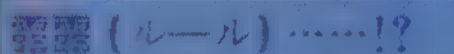
SHIN被打倒后，整个世界迎来了永远的纳基节，但尤娜的心却在两年前的那一天停止了，在失去了他的那一天。“如果去找他的话，说不定就能发现自己所追求的答案。”就这样，不再是为了什么人民、什么世界，而是为了自身，尤娜毅然决定踏上旅途。



将成为3位女性角色之旅……？

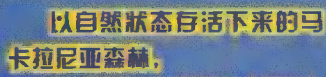
历代FF作品标题上天野喜孝的插画都与游戏主题息息相关，因此《X-2》标题上描绘的3位女性角色无疑是本作的主要人物。





琉库（リュック）……!?

这一点的可能性相当之高，而且最初主张和尤娜一起去旅行的就是她了，仔细看看，虽然服装和上一作有很大的不同，但应该是琉库无疑。

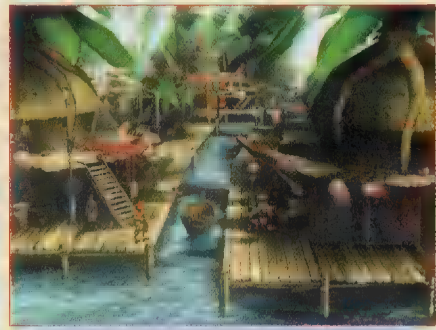


露露（ルール）……!?

虽然确认了露露在游戏中一定会登场，[illegible]
[illegible]
已经确认了有露露的台词，仍然一副大姐姐样子呢。

FIELD 前作的场景依然健在!!更有新场景被增添!!

游戏的舞台同样是斯皮拉（スピラ），但在今作中追加了许多的新场景，而且即使是和前作相同的场景在经过了2年的时间后也发生了很大的变化。



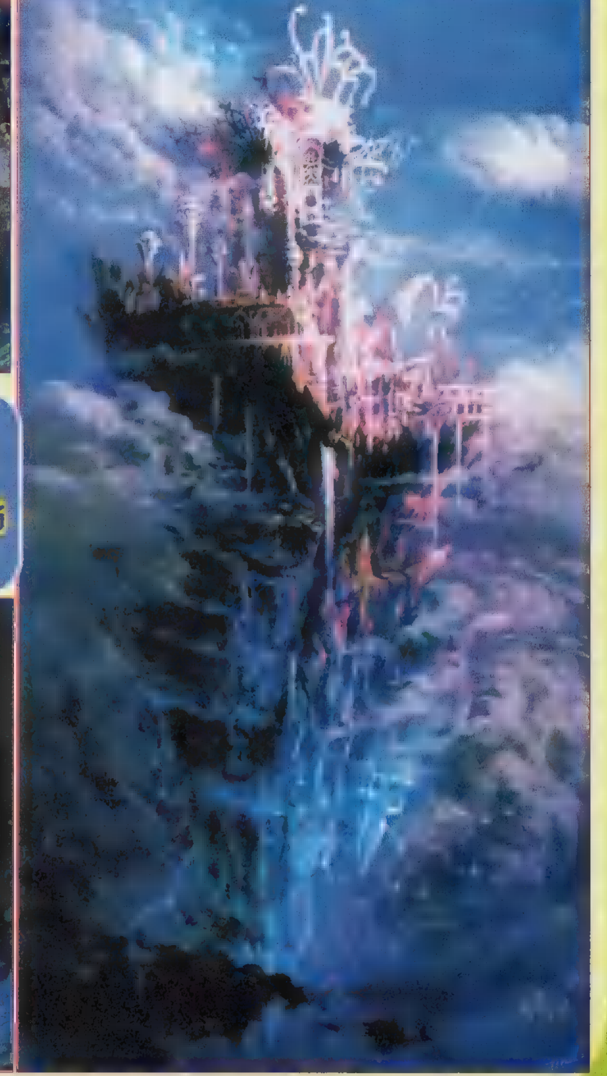
2年前被SHIN摧毁的村庄基利卡（キーリカ），现在已经治愈了当时的伤痕，恢复了原貌。
如画面所见，依旧是个非常和平的小村庄。

以自然状态存活下来的马卡拉尼亚森林，
在SHIN被打倒的2年后，森林的生物形态也发生很大的变化。



在前作没有见过的新场景，
作为被新追加的场景之一，
在斯皮拉类似这样的秘密场所还有很多残留了下来。





生化危机（网络版）

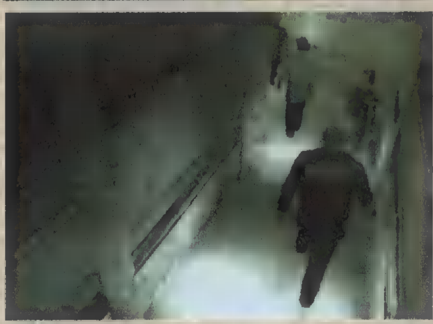
PS2	发售日：未定	厂商：CAPCOM
类型：A·RPG	媒体：CD-ROM	其他：——



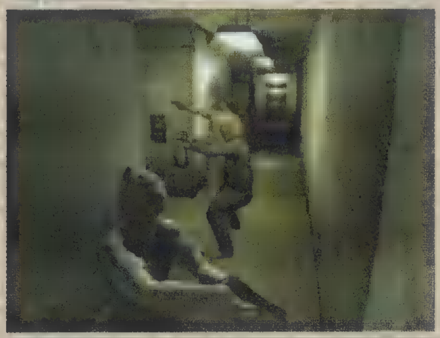


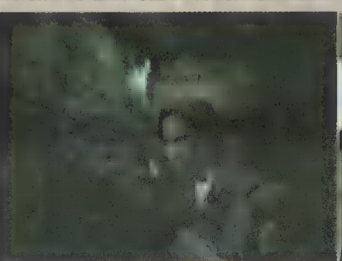
曾在世界中拥有超人气纪录的经典游戏“生化危机”系列，本次又将推出一部最新作品“生化危机（网络版）”。本作第一次步入互联网络游戏的行列，使用PS2主机专用的网络互联器可进行多人互动游戏方式，这使得广大生化同人们第一次有机会在同一版面进行互助冒险，同样那些对于生化这款游戏又爱又恨（注：爱的是这款游戏的引人剧情，恨的是自己怎么就不敢单人独闯这丧尸的世界）的朋友们一次机会，当你害怕的时候胆怯的时候会有无数的勇者作你的后盾，支持你向前冲。

大量的“T病毒”即将扩散 从废墟之城脱离的剧本



这次推出的剧本将会对前作生化2和生化3的舞台有非常多的描写，那个曾在生化中的著名的街道，无数的丧尸在深夜的大街上漫无目地的游荡，等待着看有那个白痴会闯入这个不归的世界。那尸横便野人吃人的的场面随处可见，恐怖的惨剧将继续延长。每当玩起时的那种感觉也只有那些已经亲身经历的玩家能了解。而这次网络版的生化将有更多更新更恐怖的时间在等待你去发掘。







“生化危机（网络版）”的舞台还将延续惨祸发生后的城镇。而供玩家选择的主人公则是在这种紧急事态发生后工作在不同行业的一些普通市民，有他们组成的生化物语一定会给广大生化迷们一个崭新的恐怖世界。

STORY

98年熊莞时遭到前所未有的大规模生物灾害。短短数天而已，整个城市以被无数头脑蠢笨行动缓慢的死尸占据，大街小巷无不充满他们的身影，在所有战术战略均告失败后，最终战略向整个城市投放原子武器，瞬间将一个市镇移为平地，将所有的恶梦烧成青烟飞翔天空。自此世上最恐怖的一个现实彻底在地上消失了。

在这次事件的漩涡中，S.T.A.R.S.队员里昂同克莱尔与巨大的制药企业对立，通过对制药厂的调查得到了很多该企业的内部机密，并决定一直追查到底，将所有的真相公知于众。他们活跃的身影穿行于整个调查计划中，两人已经以抗争到底的姿态向巨大的制药企业宣战。也许这就是他们早已注定的命运。现在的他们是生是死无人知晓，我想他们应该还在某处以自己的方式战斗着。



敬请期待大作的闪亮登场吧！！！

8位不同职业不同性格的主角可供您细细挑选最大可4人同时进行游戏

在本作中同时设计了8位不同的角色，他们包括警察，医生，记者，管道工，饭店管理员等，玩家希望扮演那位角色都由自己决定，这8个人都有自己独特的个性，当行动时会有不同的效果发生，这可能导致事件发生的差异，一定要慎重行事才好。

由于这款游戏在系统设计上有了一定的突破和改进，使得在游戏中可4人同时进行探索，这样更能突出多人协作的能力，同时也可分工行事，使游戏更添乐趣。这是前几部作品中体会不到的，与其独自享受生化的乐趣不如将这份乐趣与好友们分享不是更好吗。









ケビン KEVIN

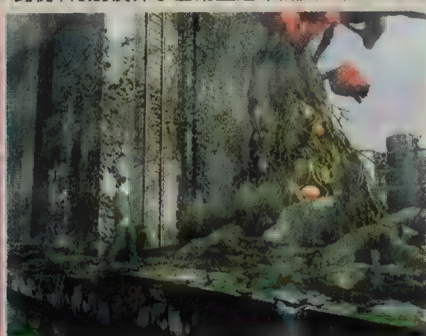
R.P.D.所属的 性格刚强，各 能力优秀，由 性格问题两 R.S.考试都未成功。

ジョージ GEORGE

医生，性格冷静，做事稳重，但与护 系差，原因 的 去。

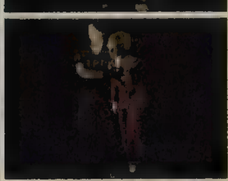
新的武器登场

在以前的作品中各种角色所使用的武器都是警察或特种部队所使用的标准装备，如军刀，警用标准6毫米口径手枪和装备特种部队的M23标准9毫米半自动机枪及美制16厘米火箭发射器等等。而本作中为了突出角色们的普通市民身份，特别设计了日常生活中随处可见的武器，如铁棍等物品，都是可以意外得到的。









新的恐怖和一切未知的世界将令你进入一个感官游戏的崭新领域

本作中迎击敌人的方法会根据你是否选择多人协作来做出改变。当你和同伴选择其中角色的职业和兴趣会出现某些差异，如移动的速度或使用武器的种类，但同时也会形成互补性，如得到一些特别的情报，这样会有利于事件的进展。同样当你自己单独行动时，处于孤独状态下的你也会面临很多种恐怖形式，这样能加强你独自活动的能力，因为在这个悲惨的世界中生活时非常艰难的。而这些就都由你自己去面对。

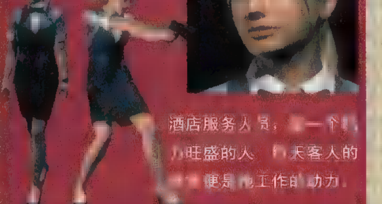


ヨーコ YOKO

充满很多 的 籍 于 器很 格孤独，没人 解她的思想与行动。

开始的场所也很异常：当你选定角色后开始游戏后，你会发现你并不安 ，而是将立即投入战斗。马上开始体 一次孤独战斗的恐怖吧。





シンディ CINDY

酒店服务人员，一个 力旺盛的人， 客人的 便是 工作的动力。



マーク MARK

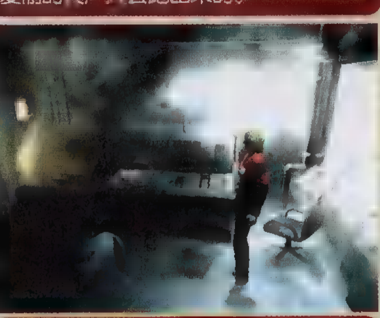
公司工 的 军队 ，年龄偏大但拥有很强的 力，最大 心愿是平稳的生活。

加入的队员落后：当有新的队员加入后，你的实力自然会加强但如 考虑个体 的话，会将你的队友远远抛在后面，这样也许就会出现很恐怖的事情发生，一个复制的 人会跑出来的。

デビット DAVID

管道修理工，虽然性格直爽但无口 ，由于工作关系所以知道它 很少。

暗藏杀机的危险场所随处可见：当你游走在恐怖世界中时，危险不会都暴露在你面前， 去以死的尸体 突然向你的下身发动进攻，如果想以优秀的成绩通关，这脚下应多注意啦。









ジム JIM

员工， 格很 朗，很爱说话，能改善 的气氛，最得意的是头的回 ，最喜欢适度杂志。

悲鸣的枪声就在那扇门后：当你漫步在寂静中时，突然你面前的门后发出一声悲鸣的枪声，然后便是尖叫声，你冒险向那房间冲去，但这一去你将会怎



瞬间的判断所带给你的恐怖：当你与丧尸大军遭遇时，硬战是没有活路的，而逃生也并非易事，你的一线生机完全取决于一瞬间的判断。



アリッサ ALYSSA

一位社会部 格刚直，所以常和 冲突， 少许 并 少许危机感。







PS2	发售日:2002年12月12日	厂商:BANDAI
	类型:模拟网络RPG	媒体:DVD-ROM

距离第一作发售已经有半年之久了,今次《.hack——侵食污染》作为该系列的第三作隆重登场!贞本义行、伊藤和典与真下耕一的超豪华组合将继续给我们带来视听上的非凡感受!

舞台设定在近未来,超大型的网络RPG游戏——《THE WORLD》中,已经经历过上两作冒险主人公卡特(カイト)为了拯救意识不明的朋友将继续战斗。在本作中,卡特是否能在已经影响到现实世界的游戏中寻找到答案呢?片头中所展现的一幅幅片段画面中可以看到主人公以及上两作中登场角色的面孔,这也正暗示着他们交织的命运以及将被卷入这场异变之中……









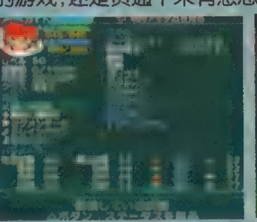


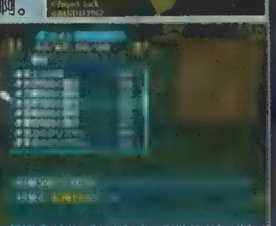
被破坏的市街

《侵[illegible]污染》中,《THE WORLD》[illegible]病毒已经开始进攻玩家休息的[illegible]——鲁特[illegible](ル—トタウン)[illegible]问题波及到了整个游[illegible]系统,一直在《THE WORLD》[illegible]懂得[illegible]无[illegible]敌[illegible]系统的问题,而游戏公司也[illegible]官方网站上声明[illegible]出现问题[illegible]前还[illegible]对策[illegible]。主角卡特感觉到[illegible]能[illegible]们一直在追[illegible]的事[illegible],所以,面对的敌人即使是系统也发誓要将[illegible]混乱状况打破!

← 继承前作的记录! →

能够继承前作的记录是该系列的一大特点。接着Vol.2的经验值等级与道具继续游戏相信能够更加提高趣味性。像这种演绎同一故事的游戏,还是贯通下来有意思啊。





把握《侵食污染》的关键角色!

[illegible]方公布的角色中,[illegible]一位[illegible]贯穿于整个《.hack》的关键性人[illegible],其实她已[illegible]上一部作品中[illegible],不过无法成为主角一行的同伴。在《侵食污染》中她将[illegible]入队伍一起冒[illegible]。[illegible]在游戏中[illegible]是一位重斧战士,不知[illegible]形象是否也能够很[illegible]受。



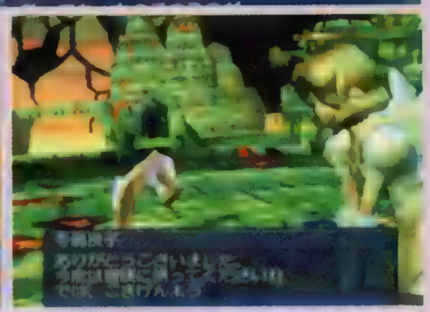




最上位魔法与LV3魔法使用可能!

在游戏中,魔法和技能的使用是根据道[illegible]装备的[illegible]改变的,其中技能(スキル)左右角色的[illegible]能力。在今次《.hack3 侵食污染》中,道具[illegible]装备品的[illegible]提高,另外也有[illegible]。[illegible]次最上[illegible]魔法与LV3召唤魔法登[illegible]最上位魔法分别[illegible]火属性、水属性和[illegible]属性,[illegible]召唤方面则是地、[illegible]三种属性。[illegible]去[illegible]的道具就需要玩家自己在游[illegible]寻找了。







帮助最强剑士巴尔母克([illegible]ムンク)战斗!

[illegible]《.hack1》中就[illegible]登场的最[illegible]剑士巴尔母克[illegible]次与到[illegible]所未[illegible]的敌人威尔[illegible]巴克(ウ[illegible]ルスバク)[illegible]固定剧情中,有插入主人公卡特与巴尔母克[illegible]威尔[illegible]巴克战斗的[illegible],[illegible]打倒威尔[illegible]巴克唯一的[illegible]法是利用卡特[illegible]技能——[illegible]ドレイン。威尔斯[illegible]不是普通的敌[illegible]角色,一般[illegible]是无法对[illegible]伤害,相信即使是与最强剑士[illegible]也[illegible]一场[illegible]战。



炼金术士
风之寄语

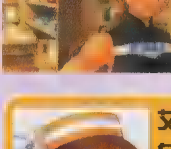
GBA	发售日:2003年1月	厂商:GUST
	类型:SLG　媒体:卡带	其它:——



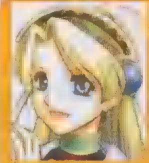


极具个性的三位炼金术士将共同演绎于GBA!

使用炼金术，调和各种各样的道具就是炼金术士世界的最大魅力，今次登场的，出现于第一、第二部作品的玛莉、艾莉，还有本作新登场的阿妮丝将为我们带来怎样的精彩演出呢?

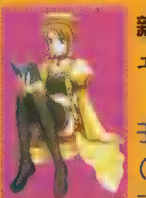


炼金术士世界中的角色介绍



玛莉(出自《炼金术士——玛莉》)

玛莉只是朋友对她的昵称，全名叫玛尔洛蕾(マルローネ)，■开始是以魔法学院阿卡迪米创立以来成绩最差学生的身份登场的，最后的几年补修中，玛莉终于因完成了强力回复药剂艾林克西尔(エリキシル剂)和贤者之石等高等调和而顺利毕业并得到了瞩目。毕业后，于王立炼金所继续进行炼金研究，于艾莉相与后再次回到了王都萨尔布鲁格(サールブルグ)……



新主人公阿妮丝·莉菲特辛(アニス·リュフトヒエン)

来自萨尔布鲁格南方的一个国家，同样毕业于阿卡■米的阿妮丝事实上是出生于多母海特(ドムハイト)王国的，但是由于两亲工作的■动关系而举家南牵。学生时代就成绩优秀的她已经不满足于在阿卡迪米所学习的少量知识了，毕业后，立志于要做教师的她将在萨尔布鲁格有什么样的演出呢?

艾莉(出自《炼金术士——艾莉》)

艾莉同样也是昵称，全名是艾尔菲尔·特拉姆(エルフィール·トラム)的少女在被玛莉救过性命以后发誓要成为一名优秀的炼金术士，之后便在并不富裕的情况下只身来到萨尔布鲁格，住近了曾经是玛莉工作室的房子中……

毕业以后，成为了究极炼金师的她更致力于如何以炼金术帮助别人的研究中。

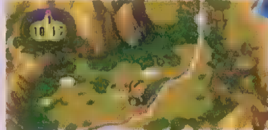


新要素的加入



本做仍旧采用了传统的炼金术士系统，即:接受依赖→寻找道具→调合→取得报酬这样的基本模式，相信是没有接触过该系列作品的玩家也会很容易就上手的。而在剧情上，本做又是独树一帜，剧情是需要玛莉与艾莉两位主人公共同行动才能进行的。如果二人的行动不一致肯定会使调合啊，研究等事情的效率大大减低。另外，在冒险舞台上的更新与扩大也是本做的亮点之一。原来，在各个冒险地点的形成几乎之能用步行来完成，而在《炼金术士艾莉》中最长步行时间达到了40天，浪费了很多本可以用来研究调合的时间。不过计算时间本身也是《炼金术士》游戏中的要点之一，从本做的画面中看，新加入了更多的冒险手段，比如乘船，但是行程中会浪费时间这一点仍旧没有改变。这样就需要玩家自己分析两地之间的各方面要素并加以判断、利用，究竟怎样才能在最短的时间内完成冒险呢?





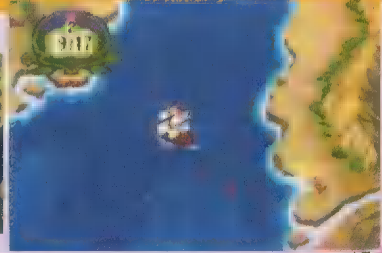




印象调和

虽说《炼金术士》的世界中调合的方法并不只■单一的方法，其中最有难度的印象调合在本次的作品中也有继承。所谓印象调合，就是完全脱离书本与传统的调合方法来对各种不同属性的道具进行组合，这就需要玩家有超凡的对道具属性的了解和超高的调合成功概率。印象调合当然是上位调合方法，在《炼金术士——艾莉》中初次等场时是需要由老师面授技艺后才可以使用的，不知道这次在两位高位炼金术士和一位优等生的世界里是否可以无条件使用呢?不过方法并不是主要的，由于在炼金术士的世界中存在有"连书本上也没有记载制作方法的道具"，所以千百次的实践才识炼金士的艰苦之路……

顺便介绍一下另外两种调合方法:第一中不用说了，最基本的调合方法，A+B+C通过制作工具(这些工具大多在阿卡迪米出售)得成新的道具。不过这种■初级的调合方法无法保证道具的质量。另一种可以适量调整原料的配量，比如可以使用原来分量的1.5倍等等，这种方法的好处是可以提升道具的质量与效力，而炼金术士的魅力也正在于此。



依然活跃的魅力角色

熟悉该系列的玩家应该早就从公开画面中找到了很多熟悉的面孔吧，不过仔细想想这也不足为奇，毕竟舞台同样是在王城萨尔布鲁格，这样我们就有更多机会欣赏自己喜欢所角色带来的精彩表演了!

SUMMON NIGHT 3 サモンナイト

描写召唤师之间战争的超人气RPG作品将移植到PS2的舞台上。这次开始新的冒险旅程将会相比前作出现非常大的改变，对于这次在奇异世界的崭新旅行，广大玩家的期待值是非常高的。本次新作的发表，对于战斗画面同主人公是很关注的。

PS2	发售日：未定	厂商：BANPRESTO
	类型：S•RPG	媒体：CD-ROM 其他：—

召唤世界的幻想物语第三弹即将在PS2上重燃战火!!



女主人公 阿迪娜

男主人公 莱克斯

异世界舞台上的主[illegible]公会是谁呢？

[illegible]第三作的舞台将[illegible]在奇[illegible]世界中发生的故[illegible]个世界中的主人[illegible]去的[illegible]，在军事学校[illegible]学生[illegible]被[illegible]家庭教师，并[illegible]选择主人[illegible]性别，[illegible]得[illegible]学生与[illegible]同行[illegible]正是学生[illegible]感情[illegible]办[illegible]。

完美[illegible]2D同3D效果

[illegible]最大特点是将游戏的2D效果同3D效果非常[illegible]合理的[illegible]一起。3D视点效果[illegible]随意[illegible]在游戏战斗[illegible]玩家[illegible]立刻感受[illegible]游戏在3D效果方面的[illegible]随意转动[illegible]高低[illegible]落差[illegible]每个角度的[illegible]特效[illegible]都[illegible]无隐瞒的表现在观众面[illegible]，使[illegible]感受到游戏中3D效果[illegible]上。





2D效果将游戏色彩展现得淋漓尽致

[illegible]于[illegible]游戏画面最吸引[illegible]之处便是[illegible]人[illegible]攻击时的贴图色彩[illegible]理[illegible]机[illegible]2D效果[illegible]制作组在所[illegible]表情表现上都增[illegible]影像，这样[illegible]游戏[illegible]魅力倍增[illegible]连体力较[illegible]与生气[illegible]也刻画的非常完[illegible]多彩演出[illegible]我[illegible]爱上它的。

特别奉送画面的伸缩大[illegible]也可随意自在的控制： 视点变动在这类游戏中是不可缺少的，战斗的画面大小可直接影响[illegible]局[illegible]战略部署，[illegible]需要一览全局[illegible]将画面缩[illegible]，[illegible]样即可看到[illegible]有敌人[illegible]观察到[illegible]与障碍物，使得整场战[illegible]由你一[illegible]制。[illegible]近战时，也[illegible]画面放大[illegible]样你就[illegible]看到优质的画面与精彩的[illegible]。

GUNSURVIVOR 4 BIOHAZARD 枪之危机

PS2	发售日：未定	厂商：CAPCOM
	类型：SHT	媒体：CD-ROM 其他：—

再次体会击穿恐怖的爽快感

生化危机射击版的第四弹即将发射!

前[illegible]之危[illegible]刚刚新鲜登[illegible]受到[illegible]好评[illegible]此就不[illegible]多说了。[illegible]介绍[illegible]新作品[illegible]带给您再一次的[illegible]奇冒险，使那些勇敢的朋友们再次[illegible]会黑暗中的恐怖[illegible]及到[illegible]分恐怖的[illegible]快感!!

游戏[illegible]节紧张有[illegible]

[illegible]本[illegible]中的运动机制是属于移动型，进入游戏后便会[illegible]无数的敌人向你逼近，只要你有纯[illegible]的技巧将它们快速击[illegible]简直是易如反掌，[illegible]神速的枪法将敌人击倒后，那种爽快感[illegible]紧张感是无法用言语表述出来的。



精细的画面[illegible]游戏更添姿彩

[illegible]作游戏的[illegible]与前几个作品[illegible]说是无比细[illegible]无论是从游戏中固定布[illegible]的制作还是[illegible]人物的[illegible]细致描绘，都[illegible]制作人员的心血。当你步入游戏的同时你就会感受到画面带给你的[illegible]大震撼。如果[illegible]还不[illegible]相信，那[illegible]请你亲身感受一下它的心动之处吧。



新作游戏加入新的构思，使游戏耐人寻味：[illegible]戏中的新构思[illegible]在故事发展中加入了[illegible]而主人[illegible]在调查事件时[illegible]发现一个阴谋，这[illegible]整个游戏被一[illegible]神秘的事件[illegible]起来，另广大游戏者更加希望能亲自揭开[illegible]谜题中的真[illegible]。

大正妖精异闻录

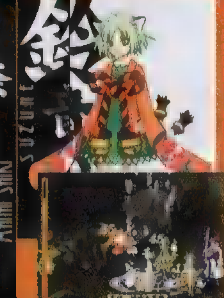
PS2	发售日:2003年2月	厂商:GUSTCO
类型:S·RPG	媒体:CD-ROM	其他:——

以大政时代的信浓之地为舞台展开的妖精物语，在日本的中心地带信州即现在的长野，是所有神话的集结地也是百鬼夜行的发源地。本作游戏将出现5位拥有“血之契约者”资格认证的主人公，玩家可根据自己的喜好进行选择，通过他们挑战百鬼夜行战斗的个人经历将大正妖精异闻录中的妖怪战争描写的生动有趣。







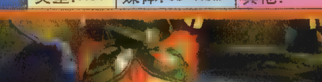


大正妖精异闻录的游戏背景：日本正处于大正初期时，西欧世界的文化就已经慢慢的传入日本国内，在这些外来文化冲击的时代，大多数地区都已经得到改变，但是位于日本中部的信浓地区还正处于较陈旧的时代，并充满这无数神秘，而许多种族性质奇异的妖精也开始向这个地区集结。像要解救这个地区必须出现救世主，所以5名主人公被一种神奇的力量指引到这里，他们都拥有自己的信念，向着自己的正义前进着，但这里是否还隐藏着内在的真实原因呢？

游戏的目的：[illegible]角色在游戏中的目的究竟是什么呢？那就是在15天内[illegible]所有百鬼战胜，[illegible]取得其身上的天降勾玉，当主人公将所有37块天降勾玉收集齐全后此游戏便宣告终结。若超[illegible]这个限[illegible]百鬼便会开始夜行。所以众玩家要加倍[illegible]以便早日平定波澜，享受安逸的[illegible]。









游戏中[illegible]：[illegible]本游戏中[illegible]险如果不借助他人帮助是很难继续下去的，所以游戏中特别为[illegible]准备了8种基本属性形态的帮手，它们分别是风火水土属性的精灵，通过不同条件下的进化可成长为36种不同形态的精灵，如果培养的精良的话，可成为非常得力的助手。

布林克斯 BLINX

X-BOX	发售日:2002年12月	厂商:MICROSOFT
类型:ACT	媒体:CD-ROM	其他:——

失去时间将意味着没有宝物，在这梦幻的世界中是你奋斗的场所！

经过很长的时间，布林克斯超大新作即将登上X—BOX的舞台，也许大家在初看下会将其与星际火狐联系到一起，那时因为星际火狐推出时间已经很久，所以有些游戏玩者已经淡忘了游戏的重点。

这次带给我们迷幻的世界观和操纵时间的[illegible]力本色，是游戏制作组将崭新效果的梦幻游戏带到整个世界的玩家手中，将多么令人兴奋啊！！

布林克斯究竟是何方神圣？相貌犹如一只可爱的小猫，但个性确是刚强中带有温柔，勇敢中带有细心，并且非常热心帮助有困难的人。本次将担任拯救整个世界的任务，和扫除盗贼团整个恶势力维护世界和平的使命。本人是个人见人爱的小家伙。

时间是[illegible]存在于这个世界的吗？[illegible]

[illegible]们当前一定认为[illegible]是一[illegible]消费品，一[illegible]失去就[illegible]回头。[illegible]是[illegible]是我们[illegible]认识的时间，而在宇宙生成的最初是与现在一样吗？同样[illegible]自然[illegible]？一[illegible]答案都[illegible]无人知晓。

但只要进入这个游戏当中[illegible]一座“时间工厂”可[illegible]向[illegible]个世界中输送[illegible]，供那里的人正常使用，并且为使向[illegible]输送的时间使用[illegible]还[illegible]统，[illegible]问题会有工厂工作人员进行修正。但是这一日突然发生了一件[illegible]事情[illegible]

[illegible]

时间工厂“B1Q64”向所有世界[illegible]千多[illegible]侵入广大[illegible]，[illegible]夺大量的“时间[illegible]”，据调查这是专门盗取时间[illegible]团所为。为了不[illegible]更多的时间[illegible]落入[illegible]人之手，时间工厂[illegible]界的时间，眼看[illegible]世界就要被冻[illegible]世[illegible]将怎样将这个[illegible]解除呢，那就要看[illegible]了……

游戏[illegible]BOSS也很“[illegible]”

[illegible]出现的[illegible]是[illegible]趣的。[illegible]的显得[illegible]BOSS[illegible]上是个[illegible]，但[illegible]要[illegible]关[illegible]。

[illegible]第三关BOSS[illegible]是在[illegible]沙鱼[illegible]巨大[illegible]件[illegible]。[illegible]之[illegible]的乐[illegible]与伦比的，所[illegible]心的去感受吧。

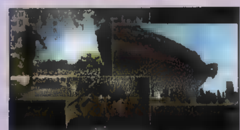






space raiders

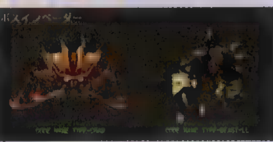
PS2	发售日:2002年12月		厂商:TAITO
	类型:ACT	媒体:DVD-ROM	其他:——



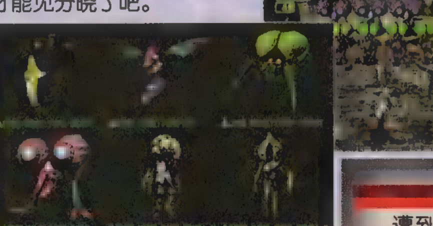
袭击、侵略!

都市上空突如其来的巨大碟型不明飞行物,之后是对地面建筑物毁灭性的打击,瞬间都市内死者超过千人,而从此所经过的每一秒都会有人惨遭不幸。主要攻击人类的,是从不明飞行物上散落的众多残暴生物,通过其好战的性情与大啖人类躯体的行为上,军方断定是拥有植物与昆虫共性的外星侵略者——インバーター!

敌人是インバーター!



玩家所面临的最大敌人是外星生物インバーター,从外表看可以判断出它们是具有动物、昆虫、植物等生物特性的躯体,种类相当之多,不过直接看上去,似乎在任何种类的インバーター上都可以找出与地球上类似的动植物或昆虫的原型。究竟有多少不同种类的インバーター,看来就只有发售以后才能见分晓了吧。





不同的游戏模式!

《space raiders》为我们所描绘的,是人类与インバーター战斗的壮大场面,所以首先不可缺少的就是爽快华丽的画面与系统,这一点我们可以从以公开的画面中充分体会到,而游戏的战略性就不是十分清楚,不过游戏设计上的两中模式已经充分体现了开发者的用心:

STORY

是普通的故事模式,是了解游戏故事设定的模式,因为选择角色的不同而有着不同的过场事件,走着清晰的普通怪物→BOSS→剧情发展的老套路,也是为单人专门设计的模式。

SURVIVAL

与STORY相反,这是可以两人协力过关的模式,不用问,这个模式的建立是完全为想和朋友一起豪快通关的而准备的,不过在难度上有了很大提高,而且不可以续关。不过该模式相信会吸引很大一部分玩家的注意力。当然,这种模式是需要通关以后才能得到的。

JUSTIN

遭到インバーター袭击而失去挚友的年轻人,除了拥有一副主角必备的面孔以外还拥有相对比较平衡的运动能力。

ASHLEY

为了寻找在事件中失踪的恋人而只身探索的摄影记者,属于行动上比较快速的角色,也是公布角色中唯一的女性。

NAGI

身份是特警,在与インバーター的战斗中失去很多同僚而发誓复仇,速度稍微有些逊色,不过力量方面无可挑剔。



PS	发售日:2002年12月		厂商:BANDAI
	类型:ACT	媒体:CD-ROM	其他:——



同样是改变自TV版动画《犬夜叉》的格斗游戏,相信很多国内玩家都非常熟悉《犬夜叉》的故事吧,毕竟高桥老师的名气在国内还是不小。而相信CAPCOM公司也是要利用FANS的心理大做文章吧。

游戏的背景设定基本与原作吻合,不过在各种模式中又加入了很多新剧情:

战国伽合战模式

自由选择角色,以收集四魂之玉的碎片为主路线,途中除了要击败意想不到的敌人之外还有米你游戏。

梦乃伽草子模式



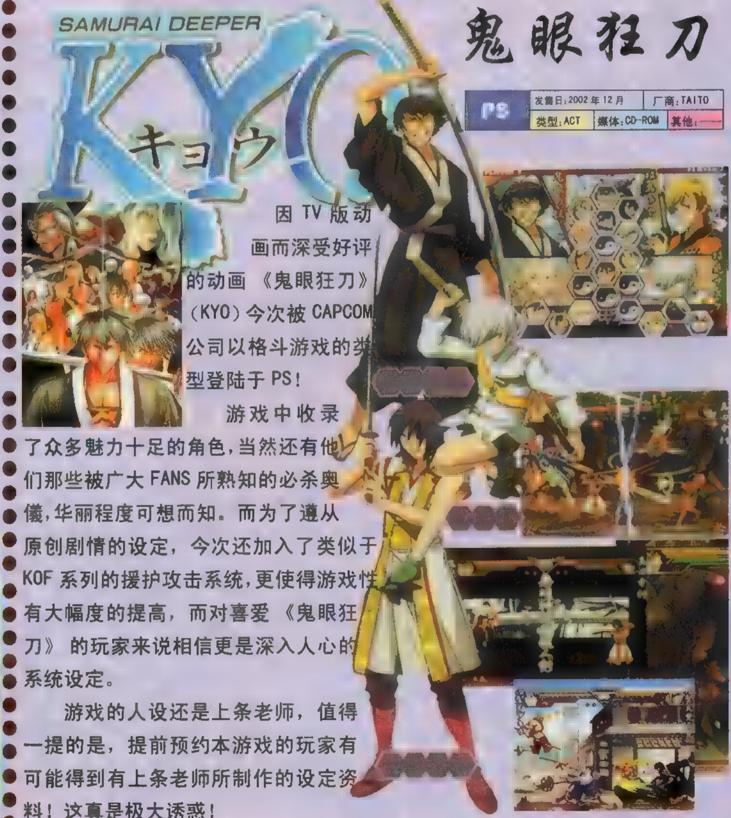
选择两个角色,进行2VS2的格斗方式,当然也可以一个人操作全部两个角色,不过相信与朋友一起合作更有趣吧。

此外还有像对战伽草子、冥家锻炼场、等模式。熟悉的角色与全新的故事,CAPCOM今次要带给我们一个什么样的《犬夜叉》呢?

鬼眼狂刀

SAMURAI DEEPER KYO

PS	发售日:2002年12月		厂商:TAITO
	类型:ACT	媒体:CD-ROM	其他:——



因TV版动画而深受好评的动画《鬼眼狂刀》(KYO)今次被CAPCOM公司以格斗游戏的类型登陆于PS!

游戏中收录了众多魅力十足的角色,当然还有他们那些被广大FANS所熟知的必杀奥儀,华丽程度可想而知。而为了遵从原创剧情的设定,今次还加入了类似于KOF系列的援护攻击系统,更使得游戏性有大幅度的提高,而对喜爱《鬼眼狂刀》的玩家来说相信更是深入人心的系统设定。

游戏的人设还是上条老师,值得一提的是,提前预约本游戏的玩家有可能得到有上条老师所制作的设定资料!这真是极大诱惑!





鬼泣II

PS2	发售日:2002 年 12 月		厂商:CAPCOM
	类型:ACT	媒体:DVD-ROM	其他:——

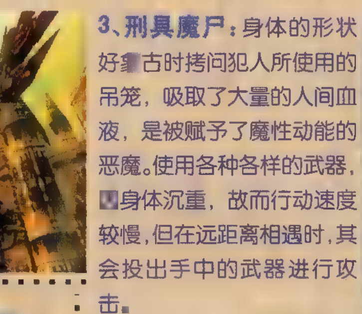




1、ムシラ:性格胆小,以群体形式出现、外表酷似猿的恶魔。在敌人中属于低级魔物,有勇无谋,使用利爪直接攻击,身体轻盈,善于大幅度跳跃。双眼睛射出血红色的光芒,通体几乎无一块完整的皮肤,叫声悲怨刺耳,充分引发出人们内心深处的恐怖感。



2、ピュイア:外表很像鸟类的恶魔,羽毛异常坚硬,可像箭矢一般射向目标。擅长空中战斗,飞行速度异常迅捷,在高速飞行中突袭目标。接近战中以双爪为主要攻击武器,玩家要特别注意。



3、刑具魔尸:身体的形状好像古时拷问犯人所使用的吊笼,吸取了大量的人间血液,是被赋予了魔性动能的恶魔。使用各种各样的武器,因身体沉重,故而行动速度较慢,但在远距离相遇时,其会投出手中的武器进行攻击。







最新作品的超精细画面会使游戏的整体观赏水平彻底提高,无论是在人物刻画还是场景的描写都可称的上无比细腻。并且在游戏的操作系统中将加入多种新的技巧招术。

第一大卖点就是多种魔力宝石的配合攻击使战斗方式体现出多样化。当众多游戏玩家漫步在鬼怪林立的世界中时,由于个人的操作习惯和战斗方式的差异,必然会出现游戏者间的个体差异。在本作中新加入的系统是将各种属性的魔石任意添加到主角身上的宝石槽内,这时的主角旦丁便会出现相应属性的攻击。例如将雷属性的魔石添加到旦丁身上,当他使用双枪对敌人进行阻击时,由枪内发射出来的子弹便会带有雷的攻击效果。同样,将飞行魔石添加到主角身上的话,那主角便会在背生双翅在空中翱翔了。

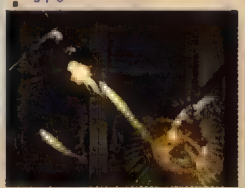
至于本作中的第二大卖点便是,旦丁使用的武器了,本次在他手中使用的那柄大剑,不仅威力相应有所提升,而且在招示上也加入了崭新的东东。如跳上半空用尽全力将手中的大剑用力斜插入敌人身体,如果失手便会深深的插入地下,真不知道他将如何把剑拿出来。还有便是新加入多种连续技,可以说都是非常豪爽的必杀斩。同时使用剑的攻击范围也将相应延长,这使处于较远的敌人也无处逃避,这次将会有多少妖魔丧命于这柄剑下。对于所有玩家这将是无比高兴的消息吧。

怎样,是否已经将广大玩家的游戏欲激起,那还是要耐心的等待,直到发售的那一天,Okですか。到那时让我们一起疯狂体会斩妖杀魔的乐趣吧。

4、ゴートリング:身体为人和野兽的混合物,理解人类和恶魔的语言,能够操纵强力魔法的高等恶魔。背后生长着强壮的翅膀,因此空中战也十分在行。在空中施展魔法向地面目标发射火炎弹是其最为得意的招数,威力也异常惊人!

5、タルタルシアン:力量极大的钢铁巨人,两臂末端连接着两个巨大铁球。动作迟缓,但因气力惊人,所以攻击力超强,只一击便可造成巨大伤害。将铁球砸、或抛向目标为主要攻击手段,此外,铁球还可以挡开子弹。









在浓雾弥漫的魔都中回忆被刻意掩埋的过去……

钟楼III CLOCK TOWER 3

PS2	发售日：2002年冬	厂商：BANDAI
	类型：AVG 媒体：DVD-ROM	其他：——

随着发售日的逼近，公布了更多《钟楼3》的游戏画面，这也是为了让大家更好地体会游戏中的恐怖气氛，今次就为大家介绍一下有些序盘的故事情节。

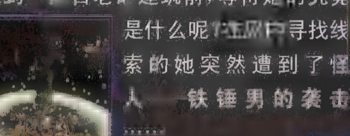
SCENE1 1942年的伦敦

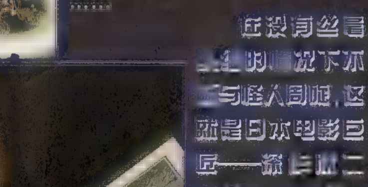
游戏初，主角阿莉莎接到母亲的信，而为了寻找行踪不明的母亲，阿莉莎解开了命运之门的封印，一道白光消失后，主角发现自己到了一个完全陌生的世界，这就是本次游戏的舞台——雾都伦敦。



SCENE2 铁锤男

被送回到1942年的阿莉莎在街头遭受到亡灵的袭击，慌忙中逃到一座古老的建筑前，等待她的究竟是什么呢？在屋内寻找线索的她突然遭到了怪人——铁锤男的袭击……





在没有丝毫武器的情况下不断与怪人周旋，这就是日本电影巨匠——深作欣二监督的《钟楼3》，为了把自己真正的想法表达在游戏中，深作老师已经开始和各方面的人才全力打造新的恐怖游戏。

《钟楼》系列的特点就是"无论跑到哪里都会被发现"，而值得今次加入了主人公的"心率"设定，就是说，在被长时间追逐的过程中，主人公阿莉莎的心率会越来越快，而在急速状态下受到攻击是非常危险的，这点设定类似于DC《病血》中的"心跳数"，不过在《钟楼3》中是如何让角色紧张的心情放松下来的呢？相信除去"心率"以外还有更多的新要素追加吧！



PS2	发售日：2002年12月	厂商：SEGA
	类型：STG 媒体：DVD-ROM	其他：——

飞龙 ORTA

《飞龙ORTA》以厚重的世界观和华丽的画面博得了无数玩家的关注，在人与龙的世界中究竟还存在着什么呢？官方最新公开的设定资料，带你走入这个不可思议的世界……

战士

搭载中间一人的瓦姆莱伊达战士，中央的闪光物是吸引ワーム的"宝石"。

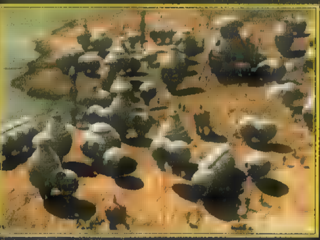
ワームライダー戦士

瓦姆莱伊达（ワームライダー）族

边境生活的游牧民族，生活方式和价值观、世界观都与帝国方完全不同，有着自己独特的文化，对人类有着本能的攻击性，不过其积聚攻击性的原因至尽还是谜团。

ワームライダー







攻击性生物

数千年前的旧世纪时代，人类以遗传因子改造技术而制造出来了具有超强生命力的生物，这种生物就是攻击性生物。现在大部分都在野外生活，成为人类的最大威胁，也是成为了帝国的主要攻击对象，这也正是《飞龙ORTA》所描述的故事。攻击性生物在漫长的历史中已经有了很大的变化，本来的生物有着攻击和自我修复两种特性，而现存的生物分为了作为兵器而没有改变的"纯血种"和已经失去本性的野生化的"变异种"。



边境种族——瓦姆莱伊达

在人类无法居住的沙漠或者丛林中繁衍的边境种族瓦姆莱伊达是无法和人类共同生活的，积聚攻击性的民族，另一方面也深受帝国的敌视。

真·女神転生III NOCTURNE

GBA	发售日：2003 年 1 月	厂商：GUST
	类型：SLG 媒体：卡带	其他：——

最新的官方公布画面中出现了两位新人物，分别是高校教师高尾祐子和[illegible]的主人公[illegible]高校教师的祐子在故事序盘时正在新宿的卫生病院中[illegible]由于性格上的相[illegible]，祐子在学生中具有非常高的人气。在[illegible]所在病院看望时[illegible]

高尾祐子

妖精森堂达

另外的新公布：恶魔与ボルテクス界的登场

ボルテクス界在控制东京以前曾以隐晦的形式存在于各个[illegible]中的，到现今为止我们已经从公开画面上看出沙漠化的城市，这就是来自ボルテクス界的影响，之后整个城市也更出现了许多奇妙造型的[illegible]次空间。[illegible]这里的主人公所发现的奇怪力量于[illegible]ボルテクス界而来的附属品。

游戏序盘登场的恶魔，白色的铠甲，[illegible]带有奇怪符号的[illegible]，[illegible]迷团一般的他，[illegible]是来自于神话中的某位人物，从这[illegible]

ヒジリ

[illegible]

金子一马大师手下的恶魔 3D 化一览

妖精皮库西（ピクシー）

[illegible]

妖精杰库兰达（ジャックランタン）

[illegible]

地母神卡利カーリー

[illegible]

幽鬼ヴェータラ

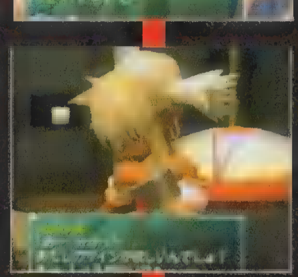
[illegible]

元气少女丝芙蕾（スフレ）

在剧情进行到剧院时，可以到左边的房间见到游戏的一位主人公——剧团舞娘丝芙蕾。天真烂漫的她一登场就给以男女主人公以及玩家有着压倒性的强个性感，当然其中也不缺乏顽皮，毕竟是小孩子嘛。以下的这组图片就完全可以将她的个性表现得淋漓尽致。我想，无论他们将面临怎样的磨难，一切都结束以后，主人公的这件T恤将成为全星团中丝芙蕾 FANS 的最抢收珍藏品（笑）

最初见面的时候，丝芙蕾是以剧院向导的身份自居的，并热情地帮助主角一行辨认剧团内的各种设施，在闲谈中才得知丝芙蕾是剧团中的舞娘，而且今晚对象是初次登台演出。即使是活泼的她也有一些怯场，主角会去剧场观看她的表演吗？







星海传说

PS2	发售日：2003 年春	厂商：ENIX
	类型：RPG 媒体：DVD-ROM	其他：——

在东京电玩展结束以后，《星之海洋 3 Till the end of time》中大量的画面也被一一公开，这次公布的游戏序盘流程更是吸引了无数目光，而之前所作的猜测也终于有了答案。





《星 3》的新老系统

游戏中角色也可以使用强力的技能进行攻击！

据官方证实，游戏中的普通敌人也有强力的技能攻击方式。系统会根据敌人的种类、级别以及受到伤害的程度来发动技能攻击。这样一来，在战斗开始的时候能够快速了解敌人的能力就显得尤为重要，之后要选择最佳的对策来进行攻击和防御，这样才能达到事半功倍的效果，从而提升战斗效率。不过敌人也有 GUTS(类似必杀和复活之类)这样的技能存在，提升了战斗难度的同时也大大增强了游戏的可玩性，因为《星》系列作品中存在着调理、炼金和武器合等非战斗技能。针对敌人的特点对自己的武器啊装备什么的进行改造的话势必会减低战斗的难度，这就不得不提是《星 3》所继承的老系统了，角色特殊技能力级别的增长直接影响到角色本身的数值，也就是说可以通过战斗以外的方法来提升角色某一方面的能力。而这种叫做“道具密要”的特殊系统相比也将成为本游戏的一大亮点！



出发地点是格兰多提亚（グランドティア）

登场时，主人公身处豪华酒店内，一切的设施都显示处很浓的“未来”感，比如设置在喷水池旁边的电脑，随处可见的新闻查阅终端，就连自动贩卖机的外型都很前卫。不过最另人有“未来”感的，还是那些街头巷尾的外星种族，虽然外型上相差甚远不过语言却相同，看来这种并行不悖的生态系统已经持续了很久。而最另人心驰神往的，是这个城市的高科技与自然巧妙地结合在了一起，到处都充满绿色的未来城市对我们这些看腻了钢铁楼群的人们有势不可当的冲击力，看来制作人真是煞费苦心啊。

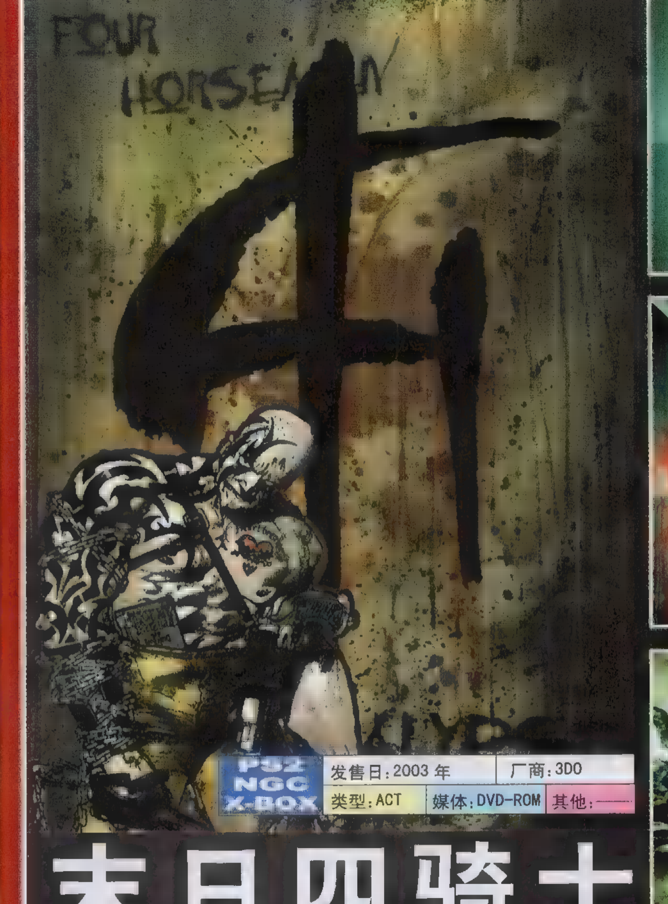
FOUR HORSEMEN OF THE APOCALYPSE

3DO 近日透露了其改编于漫画的多平台游戏《末日四骑士（又译：天启四骑士）》（Four Horsemen of the Apocalypse）的细节，这款游戏计划在 2003 年秋季上市。

该游戏是一个单人动作类游戏，玩家扮演的角色叫 Abaddon——一个大天使，他必须面对末日骑士并且阻止世界末日的发生。在玩家成为骑士之前，必须找到三个被称作"由上帝挑选的人"，他们具有与生俱来的对抗骑士的能力。但是，在这三个人还没有意识到自己的能力时，骑士们就已经知道了他们以及他们可能构成的威胁。玩家的任务就是找到和保护他们，聚集其力量来拯救世界。

Abaddon，三个"由上帝挑选的人"以及游戏中其它的角色是 3DO 与深受欢迎的漫画家 Simon Bisley、Dave DeVries 合力设计的，Simon Bisley 最有名的漫画是《Lobo》和《重金属 2000》，Dave DeVries 则以《X 战警》系列漫画而广为人知。

游戏漫长的升级时间使得 3DO 的艺术师能够集中精力完成游戏中较为阴暗的环境设定。而游戏中的角色模型是直接根据 Bisley 的草图



PS2 NGC X-BOX	发售日：2003 年	厂商：3DO
	类型：ACT	媒体：DVD-ROM	其他：——

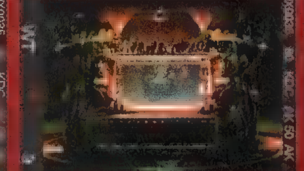
末日四骑士















绘制，再在 3D 模型表面运用 2D 材质创建的。

三个"由上帝挑选的人"包括，Jesse Horner，一个 18 岁的穿着很少的妓女；Jimmy Ray Flynt，一个由纹身的传教士转变成的连环杀手。Anderson Scott，一个腐败的政客，一开始时就是他释放了骑士，直到后来他才意识到自己就是"由上帝挑选的人"之一。另外，Bisley 笔下的四骑士其实就是瘟疫、战争、饥荒和死亡的化身。他们分别是 Satan、Lance Henriksen、Traci Lords 和 Tim Curry。

《末日四骑士》的游戏性主要集中在探索和战斗（分为混战和排列战斗）上。虽然确切的游戏结构现在还没有透露，但是我们获悉玩家会直接操控 Abaddon，其它三个"由上帝挑选的人"会用各自不同的技能来协助玩家。

Jesse 将是团队的医生，Jimmy Ray 神秘的视觉将会发现魔鬼，Senator Scott 的说服力在某些特定的场合将是成功的关键因素。

血腥残酷的场面，末日挽歌般的背景，相信这绝对将是一款相当可观的游戏。



横山智佐　广井王子　大场规胜　あかほり

"樱花大战"热血潮涌"开发组群英

——业界名制作人畅谈 PS2 版"樱花"制作心得



为真宫寺樱配音的声优

横山智佐

7年前的樱花大战—翻新后将会是怎样的心境呢？

●对于[樱花大战 4]中 21 岁的真宫寺樱的配音后，这次又将回到[樱花大战-热血潮涌]中 17 岁的真宫寺樱的演出，是否会出现一些困难或者不适应的地方呢？对于这些你又是通过什么办法克服的呢？

横山：这次樱花大战会出现后退进行再制作时我没有想到的。对于我本身的成长也已经有 7 年的声音年龄，而随着樱花大站这部游戏的时间推进，我也已经从樱花第一部的活泼可爱到樱花第四部的比较成熟的个性，所以现在将 95 年那个 17 岁的樱花再次展现的淋漓尽致是有一定难度的。而对于再次将游戏中樱这个角色的配音工作完成好，我自己也是下了一定的努力。为了掌握当时樱的感觉，我将当时第一部中的配音收录带也拿出来反复听，并想象当时配音时的每一个表情，跟随着一起练习。使用这种方法反复练习以后，我想应该找到当时的那种感觉了。

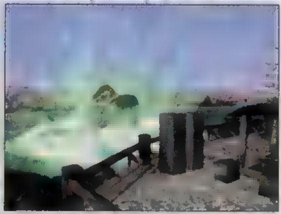
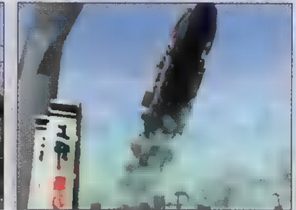
●经过所有樱花大战这些作品以后，再从樱花大战第一部的出发点制作出这部新的樱花大战，从你这一路走来的经验来评论一下这部新的作品。

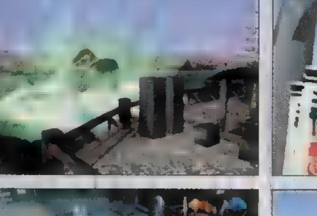
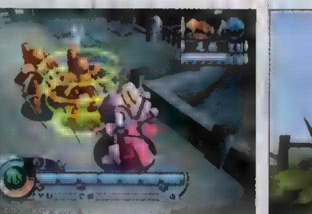
横山：不应该说完全是以第一部的出发点而制作出的一部作品。但要我说出更为带有评论性的话，比较难。但是在 95 年推出第一部的时候，我最初所唱的歌曲是制作完大约一年后才追加的声音并收录的。当初在第一部的制作时真是出现了许多的错误，但是当时由于这类游戏还处于崭新的试验阶段，所以还是可以理解的。经过多年对于这类系统的创新和改进，以使这类领域的技术处于平稳阶段。所以当这次将樱花大战第一部重新翻作，以现在的技术已经完全可以将当初游戏的效果提升。在整个游戏中的剧情会更为吸引人，再配合优质的画面及立体效果我想会使这部游戏更为吸引广大樱花观众们。

●这次游戏中依然会设定援护攻击的模式吗？而对于初次接触这款游戏的 PS2 主机，是否会出现玩家对于操作不适应的呢？

横山：在游戏中依然会出现这种战斗模式。而对于 PS2 主机的适应也不会出现太大问题的，虽然在新的主机上初次体验，但这一系列已经推出多年了，对于整个游戏的系统也比较了解，所以只要经过适当的练习大家应该会非常容易上手的。

一脸吃醋模样的樱，这种表情依然健在。




●PS2 上的[超级忍]同 GC 上的[永恒的阿卡迪雅]再就是[樱花大战]这几部作品都非常受大家的关注。并且众多的制作者正在樱花大战这部游戏的开发过程中，本次将对大洋先生对于[热血潮涌]开发的现场状况进行访问，并由他对游戏的完成度及整体效果进行评论。

大场：由于在东京电玩展上已经将樱花大战的试玩版向大家推出，所以在游戏效果上已经不需要我再过多的介绍了，如果想进一步体会这部游戏的效果可以随时到这里做客，就是要提前通知就行了（笑）。而对于无法在发售前体会到的人我还是要大致介绍一下，怎么说呢，整体效果应该与[3]最为接近，但还是会比[3]有一定的进化，但在具体的形容我也想不出来了，只能凭感觉说出这些，真的第一感觉是这样的。但游戏整体的真正效果要等发售以后由每个人去评价了。在这之前只有等待再等待了。

●新游戏中还加入 ACTION.LIPS 和特殊攻击等的崭新的系统吗？

大场：这些新的系统已经加入到游戏中了，拥有了这些新的系统追加，使游戏更有趣味性。除了这些已公布的，还将预备设定一些其他的特殊系统，在此就先不能透漏了。本次需要特别介绍的是"特殊攻击"这一系统，当然已经有人注意到了，那就是在 RPG 游戏中的一种魔法攻击方式。

●战斗的列车轰雷号从上野的池塘中飞出不怕受到冲击吗（笑）

大场：当战斗开始时的部分，大家一定会看到轰雷号从上野的池塘中飞出的 CG 镜头，其实轰雷号的装甲是非常坚硬的，所以才会选择从池塘中飞出（笑）。在土星版的时候列车是由铁道驶出的，并且没有最后的画面便是[帝国华击团，参上]的结局，这次将整个过程描绘的非常充足，并且光武射出时的反动与重量感的表演，会使整个花组出动的画面临近完美。

●本次的反面角色"叉丹"仍然会体现出极度的反叛感吗？

大场：与 DC 开发时相比，这次对于叉丹的刻画又增加一层细致度，他那暗神威力的目光相对土星版已经出现较大的改变，并且在 3D 效果中的真实感又将增强。

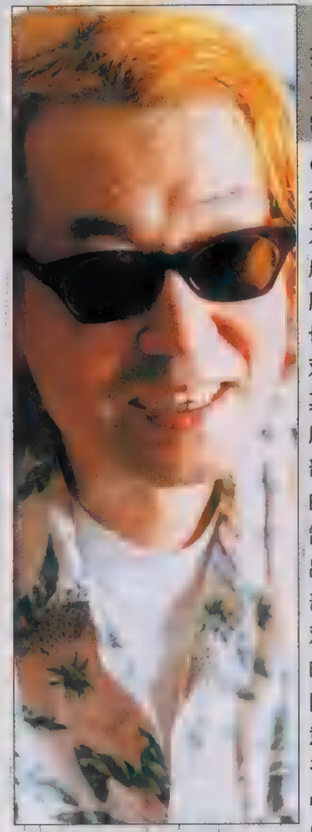
同土星版比较！虽如是一部超级复刻版，但其中的内容已经全部更新了！！

"樱花大战"系列游戏监督

大场规胜



本次的灵感来源自当初的想法，但已经有了崭新的突破



“樱花大战”之父、RED 社长

广井王子

永远是一头金发并身着夏威夷装的英俊男士，在本系列中拥有惊人的关系者广井王子先生闪亮登场。最近，广井王子先生除了[樱花大战]外已经开始了一部新漫画原作的制作。（10 月 28 日新创刊的幻冬舍——月刊上连载。）相应的新玩具制品开发的参加也已经开始。至于新作的内容也非常期待。而现在的他也是非常的忙，但是为了解樱花大战新篇制作的创意和近况，广井王子先生特别抽出时间接受这次采访，所以机会难得。

●樱花大战新篇[热血潮涌]的创意是否起源自第一部的故事呢？顺便问一下为什么广井先生将头发染成金黄色？

广井：不是的，其实这部作品虽然是采用一中的背景事件，并且游戏中的人物也同样没有任何改动，但是在整个的游戏剧本上已经进行了适当的改动，而且其中的各种人物也进行了更深的描画，所以这部作品应该被说成是突破第一部的崭新一作。在东京电子游戏展之前的时候这部作品已经与[樱花大战 5]的制作同时在进行了，将这样两部游戏作品的制作开发同时进行，这样可以使两部作品推出的间隔缩短，相信广大的游戏爱好者们一定非常期待这两部作品的登场，为了这个目标我们这样努力的同时进行两个游戏的制作也是非常有意义的。不过这次真是非常紧张呢，由于这次我要同时进行两部作品中人物性格的设定，而且是两部樱花大战，所以时间上有一点紧张，不久前我刚完成剧中人物的性格表情原稿 30 张，虽然繁忙但是观看这些游戏中的动画，已然可以与剧场版的动画相比了，其整组画面描绘的细致程度已经可以算是游戏动画中的优等之作，请大家努力期待吧。现在说说题外话，最近这个时期日本青年人都受美国的时尚追求的感染，学习那些外国人的样貌，将头发染成金黄色，以求追赶时尚。看到这种趋势，我也不能落后便到美容院将头发染成金色，我自己认为非常适合我呢（笑）。

●这回 PS2 版的[热血潮涌]也是同前几部作品一样采用真实时间制的系统吗？有没有想过改变一下系统？并且对于这部游戏您有何情报向大家介绍？

广井：当然还是会采用以往的真实时间制系统。对于全体[热血潮涌]的忠实爱好者，这一系统可以说便是使他们喜爱的一大重要因素。至于是否想过更改游戏的这一系统，至今还没有，但是在新游戏中加入其他的操作系统是有的。对于游戏中的一些情报吗应该是向大家介绍一点的。这次从开发阵营中得知整个游戏的开发到现在都比较顺利，并且游戏中的系统开发也在正常进行中，至于游戏中角色的育成部分，依然是会令广大游戏迷们期待的重点。对于游戏进入后操作的感觉，我当时也是感到非常惊讶（笑）。这次由于所有的制作人员都投入两部作品的开发制作中，都比较紧张，所以想要得到更为具体的情报还要等待一段时期。这次对于樱花大战的新篇应该算是有一定的收获了，但还是感到最主要的资料没有拿到手（笑）。不过在 PS2 版的樱花大战发售前还会有更为详细的情报发表，希望到那时能另广大喜爱樱大战的游戏者有一个更深层次的了解。

●樱花大战的周边还有什么介绍？

广井：由于这次富尺小姐的引退，他所担任的配音工作便无法继续，但是我们会尽力想办法进行补救，这点请大家放心。还有在土星版游戏的时候，由于没有足够的空间所以将一部分情节删除了这便是[朋友物语]，这次在[热血潮涌]上将我这一话的追加实现了。现在樱花大战的漫画也已经在连载中，如果有空到时可以给点意见。

游戏中必杀技的过场动画已经拥有更加完美的进化！！

“樱花大战”系列构成●脚本

あかほり



●这次 PS2 版的[热血潮涌]与当初土星版的樱大战有何创新之处吗？是否有新的情节加入？

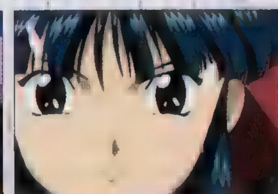
あかほり：我想大家也已经看到一些二者之间的差距了，从游戏的画面效果到游戏中动画的华丽程度，都可说是拥有了非常大的提高。并且在整体的话数上也有所增加，在原有的情节话数上又添加入新的情节，与其说是新加入的情节还不如说是当初一直未公开的一段隐藏情节。

这部分情节是由于土星版的容量所以临时决定撤销的。这次从樱大战原点出发所制作的新版新樱花大战，已将这部分情节重新加工制作，使这部新樱花更加出色。

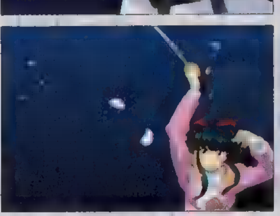
相信这部作品一经发售，一定会受到广大游戏玩家的欢迎。

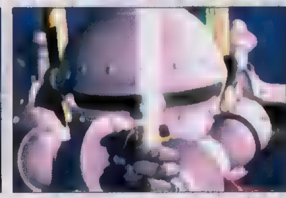
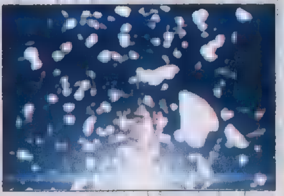








GAME SECRET

北濑佳范　野岛一成　鸟山 求

“最终幻想 X-2”主要三位制作者登场

——对掌握“X-2”关键的三个人的直接采访！

本此我们将对“最终幻想 X-2”的制作幕后进行直击。北濑佳范先生担任整个制作现场的总指挥，野岛一成先生担任整个游戏剧情的制作，鸟山求先生在游戏制作中担任的职务有如导演一样重要。前作最终幻想 X 便是他们参与并制作的，谈起[X]来依然是滔滔不绝的，并且为这款游戏感到骄傲。而对于新作续篇的制作，他们谈到与[X]的世界基本相同，一样是身处奇异的世界中，并且在[X-2]中将会带给大家一种更为惊奇的感觉。这次的作品将会让更多的游戏迷们喜爱上它的。



1.[X]最终所带给我们的世界观是否会成为新作的开始?

多田：[X]编剧的企画工作是如何构思并进行制作的。

北濑：[X]同整部[FF]的故事已经是我们有了一种满足感，但是游戏最终的结局仍感觉有一些令人未完的感觉，所以我们继承前部的世界观，加上崭新的剧本制作出[X-2]。

多田：这次的续篇与以前的[FF]不太相同吧。

北濑：啊，最初的构思是与前作的一样，但最后还是决定有所改动。

多田：鸟山先生对于这部新作的看法呢。

鸟山：是我很喜欢的作品，相比前作中已加入了新的东西，相信是能令人称赞的一款游戏吧。

2.以女性出现主演的物语作品，这次的主人公仍然是尤娜。

铃木：[X-2]的主人公依然是尤娜吗?

北濑：在[X]的游戏中尤娜已经有非常出色的表现了，所以在这部新作中我们依然启用尤娜这个女性角色进行游戏中的冒险。

铃木：这样会很有意思的，那情节会相应有所改变吧！

北濑：是这样的，游戏中已根据角色作了特定的改变，不仅角色的外貌就连语言也进行了新的设计，我想这些改变是必要的。

野岛：因为这个续篇是发生在[X]以后数年后发生的所以主人公必须有所改变才行。

多田：本作中将有 3 名女性登场吗，是否在前作中出现的那三位女性?

野岛：可以说是从以前的角色借鉴过来的，但人物的画面会更加细腻华丽。在前作中的角色们一起旅行是一件非常有意思的事情，我想这次新的旅行一定会更有趣的。

多田：游戏中角色是否会设计新的服装?

北濑：在本作中的尤娜已经不是召唤术士了，并且这次的冒险更为活泼，所以着装也更为体现运动型。并受到野村哲也先生的信赖。

铃木：主角胸前的装饰也是特别为配合这游戏而设计的吗?

北濑：角色的衣着已经完全设计成动感样式，包括全身上所有的装饰品，都是特别设计的。当然会与[X]中的装扮有较大的改变。

3.2 年间最终幻想 X 的角色们都有什么样的变化，看见时会感到非常有意思的?

多田：露露等人这次也将在新作中登场吗?

鸟山：这些人在新作中也将登场，当尤娜她们在新世界中旅行的时候，当在一些村庄寄宿的时候便有可能会遇到，到那时应该会有令人怀念的对话，玩过前作的人一定会喜欢。

多田：游戏中角色的朝气是否会想当初一样，会和什么样的召唤术士一起呢?

野岛：主角尤娜的活泼程度依然像从前一样。[X]中的人们在 2 年间都出现了改变，但你们看到一定会觉得很有趣的。

北濑：还有，世界的主体也有很大的改变，召唤兽依然是存在的，但会有许多机械的出现在这个世界里。

多田：故事的中心是否还是世界的和平?

野岛：寺院的权威失去后，自由生长的势力日渐扩大，这导致的结果是人们处在新的危机中，这时便需要有英勇的人出现，将所有的不良隐患彻底消除。

4.[X-2]游戏中的具体事例情报及最新系统。

多田：这次是否有新的成长系统出现?

北濑：相对于[X]来说，[X-2]中成长要素做出改变并已加入新的要素。

铃木：话说回来，那两支拳枪，是否便是尤娜使用的武器?

北濑：这就是尤娜所使用的的武器拳枪。这时由中泽先生在[FF VIII]的开发中构思出来的，他可是一名极富想象力的人啊。

鸟山：尤娜除了两只拳枪外还有其他的武器登场，并且在[X]中已经出现过。

铃木：对于经验值得概念呢?

鸟山：在本作中还是会有的。

铃木：在新作中人物的操纵是否一样?

鸟山：至于操作嘛，依然不会出现大的改动，但一些细节的操作要注意。

多田：在新作中是否会出现[X]的旧场所。

鸟山：这是有的。

铃木：对于新设计场所中的宝箱获取方面是否有新的技巧设定。

鸟山：是这样的。

北濑：新的移动系统将可以在断崖上跳跃，同时也可在峭壁上攀爬。

北濑佳范　鸟山 求　野岛一成







GAME SECRET

板垣伴信

板恒伴信和 Team NINJA 的"战斗"理由

——为你揭示"死或生极限沙滩排球"诞生的始末

feature ranking design idea 2003

TECMO(株)Team NINJA 执行役员 部长

1967年4月1日出生(35岁)。牡羊座·A型。1991年进入TECMO。现在从事的"死或生极限沙滩排球"开发工作已经进入最后阶段。这次采访之前由于在摄像镜头上做了较大变更，结果导致系统一度损坏，因而不得不做2、3天的调整工作。板垣信心充沛地介绍说"这个游戏即使是5岁的孩子也可以玩得很轻松……本作将以最好的形态呈现在玩家面前……工作人员都非常努力……对于我来说，比肉体更繁忙就是脑袋了！"



"死或生极限沙滩排球"现已成为游戏业界最引人瞩目的热门作品。那么，"死或生"这一曾在多种主机平台登陆、好评如云的系列究竟是如何产生的呢？由对战格斗游戏开始的该系列，这一次在各个方面都发生了爆炸性的巨变——它创造了一个在前所未闻的构想，即"乐园游戏"的新理念。下面，就让我们走进板垣的世界去探究一下其奋斗的目标和方向吧！

"怎么说好呢，我只是由于自身喜好才去制作的(笑)"

在TECMO，板垣是率领Team NINJA奋战的总帅。对于板垣来说，"唯一的挑战"是在首次开发3D格斗游戏"死或生"(1996年，对应街机MODEL2基板)的时候。现今Team NINJA同时拥有多条生产线——"死或生极限沙滩排球"、"忍者龙剑传"、"死或生4"……工作成员几乎全部由设计师、程序员构成，纯粹的"企划"担当者只有寥寥数人。所有员工都都可以提供好的创意，也有利于Team NINJA朝自身目标更好的发展。现今这一开发组正致力于制作倍受业界人士关注的新作"死或生极限沙滩排球"。那么，制作一个全部由女孩子参加的沙滩排球游戏——这种创意究竟从何而来呢？

●首先非常想了解有关板垣先生自身的事，坂垣先生是否曾受到过某种事物的强烈影响呢？

板恒：应该是松本零士先生的一系列作品吧。直到现在那里面的台词我还全部记得(笑)，看了有500-600遍了。因为只要是松本先生的作品，主题上就一定很有男人风格。比如说，放弃撤退命令坚持战斗的男人会这样说："要战斗、战斗，直至最后一刻，以一人之力打倒众多敌人壮烈地死去，这才是男子汉本色！"。与之相对，长官的台词是："为了明天，能够忍受今天的屈辱才是真正的男子汉！"而在别的作品中，则有着"对于男子汉来说，即使明白即将战死但还是不得不战"的思想，到底哪一种才算是男子汉(笑)？中学时代曾经沉迷于其中，反复思考。当时的想法是极度厌恶那些背向敌人转身逃跑的家伙。现在我们周围的世界已不存在为生命尊严而放弃一切的战斗了，但是我想如果可能的话，我还是会尽全力去战斗。

●据板垣先生说，在学生时代整日沉浸于麻将的时候，迫切想买的家用麻将机价格将近30万日元。当知道用世界最初的家用机SG-1000可以玩麻将时，立时兴奋得大叫"这个真便宜！"，于是马上购入。这就是与游戏业界最初的接触。板垣先生又介绍了自己喜爱的游戏——"巫术"。并说非常喜欢曾在《FAMI通必胜本》中登载过的"巫术"同人小说"邻接的灰与青春"。

板恒：喜好这种生与死相邻接的紧迫感。我不喜欢那种"失败以后再谋求救济措施"的软弱作法。最初进入公司的时候，TECMO正处于赤字状况，为解救当时的困境我们开始着手制作"死或生"。不过那时的我还没有实力和经验，只是想着不这样做不行，所以我想对于我来说那是自己唯一的一次挑战。做已经知道结果的事不能算是挑战，所以初代之后的"死或生"对于我来说已经失去了挑战的意义。先由自己决定所要追求的结果，再通过努力使这一结果变为现实，现在只是依照自己的喜好而工作而已。所以，这回也仅仅是想要制作"死或生极限沙滩排球"罢了，这就是制作这一游戏的唯一理由。说起来我也很喜欢女孩子啊(笑)，不过如果打算制作得与以往的格斗游戏在感观上有所不同，那么采用的技术也就必须完全不同。如果说那是挑战的话，我认为购买X-BOX的人从某种意义上说才更像是挑战者。而我打算用"死或生极限沙滩排球"作为对挑战者勇气的谢礼，现在的我就是在这种心情下投身于制作的。因为比起寻找理由避开战斗的人来，我更欣赏那些勇于战斗的人。(编：好大的口气，话中流露出对X-BOX的轻视和强烈自信！"死或生极限沙滩排球"真的成为板垣大神恩赐给X-BOX用户的礼物吗？)

最近不仅是游戏业界，实际上整个日本都处于不景气局面。但我们的周围也并不都为乏味所充斥，因为比起其他业界来，游戏业界中致力于挑战的年轻人数量仍然远远胜出。由此，最近我常常在想，在现今世界不得不进行挑战的反倒是我们这些上一代的开发者。由于年龄的增长失去了一定的精力，这种状况就变得日益严峻，在这一点上我还是有自知之明的(笑)。正因为是专业人士，才不得不向自己的年龄发起挑战。如果不这样做的话，游戏业界就难以维持发展的步伐了。

要成为NO.1的人的只言片语

板恒："事实上"死或生极限沙滩排球"的开头MOVIE中已将我们Team NINJA的奋斗方向和意志融汇其中。"险峻的高山在暴风雨笼罩的大海中耸立——而我们则正是攀登这座高山的挑战者，只有不断攀登，才能登至顶峰(NO.1)。它展示了一种勇于面对苦难，奋发向上的姿态。广告中也同样揭示了"面向战斗"的含义和意志。

"在"死或生3"中我们让大家见到了海滩，实际上在那时我就已经有了'下回一定要让大家看看沙滩排球'的计划，不过当时好像还没有人察觉到这点(笑)。"

"游戏非常简单，所以我想"死或生极限沙滩排球"的说明书只需一页就足够了。这样还能相应放入一些凹印彩色插页，感觉相当不错(笑)。"

板恒："在游戏选择画面中只有女性是前所未闻的事情，希望大家能够认真对待每一个人。另外再加上ZICK身边的尼琪塔，一共有9个人了，可以一起去打棒球(笑)。"

尽管板垣一再声称"现在只是在做自己喜欢的游戏，我并不是什么挑战者"。不过还是感觉最近的游戏业界像这样执着而有活力的人越来越少了。接下来，就让我们拭目以待"死或生"系列和Team NINJA的新成绩吧。






ACT	动作	SLG	模拟
PUZ	解谜	SPT	体育
RAC	赛车	SRPG	战略 RPG
RPG	角色扮演	TAB	桌上
STG	射击	AVG	冒险

PLAYSTATION

日期	游戏	厂商	类型	售价
12月5日	大家的灵魂猎人	イ-スリ-STAFF	TAB	3800
	犬夜叉~战国伽合战~	BANDAI	FTG	5800
	超级机器人大战 α 外传(廉价版)	BANPRESTO	S·RPG	2800
12月12日	SAMURAI DEEPER KYO	BANDAI	FTG	5800
	MINIMONIステップぴょんぴょんぴょん	KONAMI	ETC	4800
	护士·公主(廉价版)	MEDIAWORKS	AVG	2500
	虹色躲避球~少女们的青春~	ATLUS	ACT	6800
	MINIMONI 骨子 deぴょん!(廉价版)	KONAMI	TAB	1800
12月19日	机床玛尼亚 7 激热	ドラ-ト	SLG	5800
	パチスロ アルゼ王国 4	日本娱乐放送	SLG	2800
12月	艺术传	ALPHA·UNIT	RAC	2980
	DX 人生游戏 5	TAKARA	TAB	4800
	东京ミウミウ登场新ミウミウ[限定版]	TAKARA	RPG	6800
	真·女神转生 IF 轻子坂高校 50 周年纪念包	ATLUS	RPG	7800
	幻想魔传 最游记~遥远的西方~	J·WING	AVG	5800
	幻想魔传 最游记~遥远的西方~	J·WING	AVG	5800

PLAYSTATION 2

日期	游戏	厂商	类型	售价
12月3日	拉切特与克拉克	SCEJ	ACT	5800
12月5日	超级忍	SEGA	ACT	6800
	阿鲁哥斯的战士	TECMO	ACT	6800
	桃太■电铁~黑色帮比出现!之卷~	HUDSON	TAB	6800
	MYCOM BEST 最强 东大将棋 3	每日通信	TAB	2800
	18WHEELER	ACCLAIM	RAC	5800
	NBA STARTING	FIVEKONAMI	SPT	6800
	ガチャろく	SCEJ	TAB	5800
	FIFA2003 欧洲足球	EA·SQUARE	SPT	6800
	Evolution Skateboarding	KONAMI	SPT	6800
	太空频道 5PART2(廉价版)	SEGA	ACT	3000
	ブレイカ—レジェンド オブ クラウディア	SUNRISE	ACT	6800
	装甲核心 2 ANOTHER AGE 廉价版	FORMSOFT	ACT	价格未定
	ガンバリコレクション时间危机	NAMCO	SHT	3800
	太空频道 5	SEGA	ACT	3000
	ダウンフォース	エム·ティ-·オ-	RAC	6800
	Gallop Racer6 –Revolution–	TECMO	RAC	6800
	ギルティギア イグゼクス	SAMMY	FTG	6800
12月19日	合金装备 2 实体	KONAMI	ACT	6800
	V 拉力 3	ATARI	RAC	6800
	实战パチスロ必胜法! 猛兽王 S	SAMMY	SLG	3800
	无尽沙加(限定版)	SQUARE	RPG	8800
	XIゴ	SCEJ	PUZ	5800
	SPACE RAIDERS	TAITO	STG	5800
	无尽沙加	SQUARE	RPG	6800
	Tomak ~save the earth~	SUNSOFT	AVG	5800
	上海~三国牌斗仪~	SUNSOFT	PUZ	5800
12月26日	水色	NEC	AVG	7200
	王国之心 最终混合版(限定版)	SQUARE	RPG	8800
	机动新撰组 萌芽之剑	エンタ-ブレイン	RPG	6800
	王国之心 最终混合版	SQUARE	RPG	6800
12月	君が望む永远~Rumbling hearts~	公主软件	AVG	6800
	君が望む永远~Rumbling hearts~	公主软件	AVG	6800
	机甲兵团 J-PHOENIXコバルト小队篇	TAKARA	ACT	6800
	彼岸花	SAMMY	AVG	6800

GAME CUBE

日期	游戏	厂商	类型	售价
12月5日	桃太郎电铁 11~黑色帮比出现之卷~	HUDSON	TAB	6800
	游戏王 闭锁的虚构王国	KONAMI	ACT	6800
12月6日	FIFA2003 欧洲足球	EA·SQUARE	SPT	6800
12月12日	Disney Sports:American football	KONAMI	SPT	6800
	哥斯拉 怪兽大乱斗	ATARI	FTG	5800
	Evolution Skateboarding	KONAMI	SPT	6800
12月13日	萨尔达传说 风的节拍	任天堂	RPG	6800
12月19日	Disney Sports:Basketball	KONAMI	SPT	6800
	ボンバ-マンジェッタ-ズ	HUDSON	ACT	6800
	SONIC 大冒险	SEGA	ACT	6800
12月20日	ミスタ-ドリラ- ドリルランド	NAMCO	ACT	6800
12月26日	永恒的阿卡迪亚	SEGA	RPG	6800
	TOP GUN~ACE OF THE SKY~	タイタスジャパン	SHT	6800
12月	チョロQ	TAKARA	RAC	6800
	爆转射击ベイブレ-ド 2002 热斗	TAKARA	ACT	6800

X-BOX

日期	游戏	厂商	类型	售价
12月5日	真·女神转生 NINE 豪华版	ATLUS	RPG	12800
年内预定	RUNEBRID	TAKUYO	S·RPG	价格未定
	DEAD OR ALIVE 沙滩排球	TECMO	SPT	7800
	真·女神转生 NINE	ATLUS	RPG	7800
12月12日	O·TO·GI~御伽~	FORMSOFT	ACT	6800
	Blinx The Time Sweeper	MICSOFT	ACT	6800
	山卡 R	ATLUS	RAC	6800
12月19日	式神之城 EVOLUTION 红	メディアクエスト	SHT	5800
	式神之城 EVOLUTION 蓝	メディアクエスト	SHT	5800
12月	机甲兵团 J-PHOENIX+	TAKARA	ACT	6800
	红之海	KOEI	ACT	6800

DREAM CAST

日期	游戏	厂商	类型	售价
12月19日	雪语 通常版	TAKUYO	AVG	6800
	雪语 初回限定版	TAKUYO	AVG	6800
12月26日	格斗之王 2001	PLAYMORE	FTG	5800

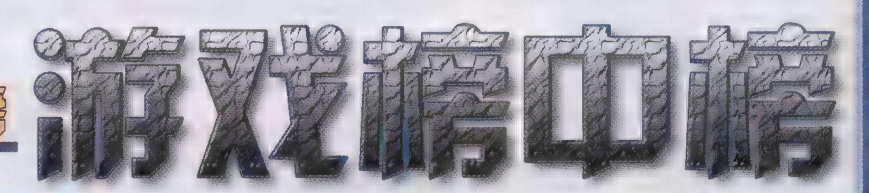
GAMEBOY ADVANCE

日期	游戏	厂商	类型	售价
12月6日	洛克人 X3	CAPCOM	RPG	4800
	筋肉男 2 世 通向正义超人之路	BANPRESTO	ACT	5800
12月12日	MINIMONI 拜托了☆星星大人!	KONAMI	ETC	4800
	迪尼斯的王子 Aim at The Victory	KONAMI	RPG	未定
	开始的第一步 THE FIGHTING	ESP	SPT	5500
12月19日	Disney Sports:Basketball	KONAMI	SPT	5800
	SONIC 大冒险 2	SEGA	ACT	5800
12月	小狗俱乐部~福丸的大冒险~	ジョルダン	AVG	4800

WONDER SWAN COLOR

日期	游戏	厂商	类型	售价
12月	From TV animation ONEPIECE	BANDAI	TAB	4500
2003年春	机动战士高达 SEED	BANDAI	ACT	未定
	NARUTO	BANDAI	RPG	4500
	机动战士高达基连的野望	BANDAI	SLG	未定
	最终幻想 3	SQUARE	RPG	未定

超级忍　　无尽沙加　　永恒的阿卡迪亚



游戏榜中榜

(2002年10月7日~11月3日) 月间销售榜

1



特鲁尼哥大冒险3

PS2/RPG/ENIX/10月31日/28万2148

晶：陪你从十八层地狱逛了一圈回来，我都已经可以和孙█子媲美了，你的身材还不见消减?

2

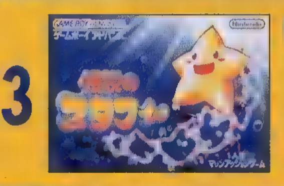


星之卡比－高级梦泉

GBA/ACT/任天堂/10月25日/26万4643

涟漪：红、圆、甜、糯，好可爱的软糖宝宝!啊，SORRY，我忘记这是游戏评论了，可是……你真的不能吃吗?

3

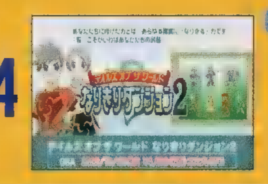


传说之星

GBA/ACT/任天堂/9月6日/18万9779

金带刀：不能行了，看到那傻乎乎的笑脸我就全身无力……这游戏该交给女士去评测才对!

4



换装迷宫2

GBA/RPG/NAMCO/10月25日/10万5410

夜露死苦：200多套服装，要集全的话真是很浩大的工程。日本玩家却总是乐此不疲，一群收集狂!

5



逆转裁判2

GBA/AVG/CAPCOM/10月18日/8万8325

Valkyrie：想什么呢?居然设定召灵了这种系统，哪还用得着律师，轮得到玩家上场么!

6



新机动战机高达W

PS/FTG/BANDAI/10月10日/8万5678

惊寂：最美的五台高达集合在此，招数非常华丽，各机的必杀技也完美再现，就是操作手感稍觉沉重。

7



太鼓之达人

PS2/ETC/NAMCO/10月24日/7万4799

Shining：这个、哪个……(回头)这个游戏好玩吗?你们有谁玩过吗?(众人默然)

8



机动武斗传G高达

PS/FTG/BANDAI/10月10日/7万3654

惊寂：基本同上，可是机体的观赏性完全不能同W相比，好难看的高达尼姆合金圣衣………

9



From TV nimation ONE PIECE 抢夺战争!

NGC/ACT/BANDAI/11月1日/7万1638

葵双叶：游戏还不█，只是这人设叫我有点不能接受。

10



最终幻想1

PS/RPG/SQUARE/10月31日/6万3401

金带刀：当年就是你拯救了SQUARE? 久仰大名，如雷贯耳，马耳东风，风云再起，你是起了，你生身老父却栽了……



游戏期待榜

1



星之海洋3 Till the End of Time

PS2/RPG/ENIX/2003年3月

夜露死苦：直到时间的尽头……果然是名至实归，一延就是四个月!

2



最终幻想X-2

PS2/RPG/SQUARE/2003年3月

SORA：这、这算什么? 外传这种干法，不是把正传奠定的世界观全给推翻了!

3

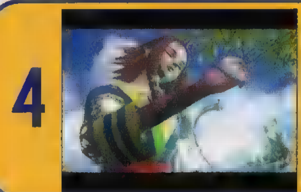


鬼泣2

PS2/ACT/CAPCOM/2003年1月30日

惊寂：眼若晨星，刀似冷月，想像着被这样东西在脖子上抹一下……先寒一个^_^b

4



妖精战士－精灵的舞蹈

PS2/RPG/SCEJ/今冬预定

Valkyrie：夕阳无限好，只是近黄昏。难道说PLAY到█后所有角色都躺下了?

5

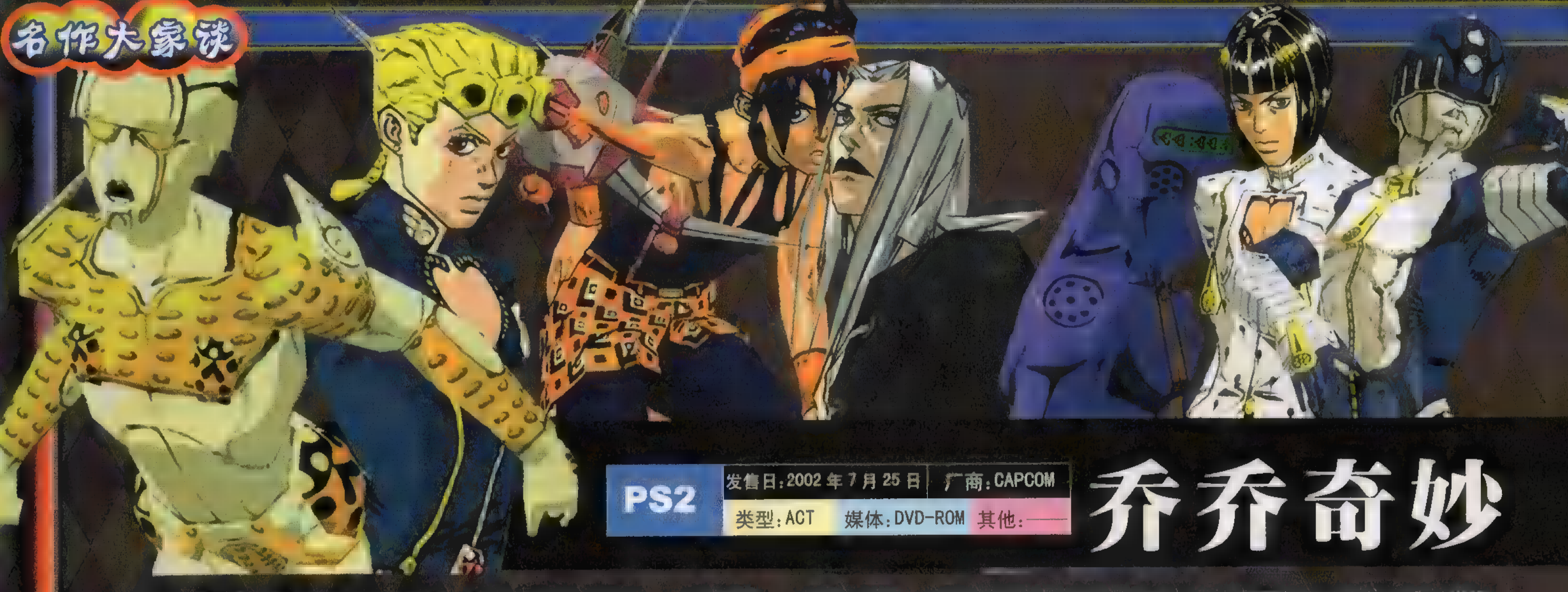


死或生沙滩排球

XBOX/SPG/TECMO/2003年1月23日

Shining：还真让惊寂不幸言中，紧仰山姆大叔鼻息，日本的发售日也向后顺延了48天。

责编/惊寂



PS2	发售日：2002 年 7 月 25 日	厂商：CAPCOM	
	类型：ACT	媒体：DVD-ROM	其他：——

乔乔奇妙

CAPCOM 继《乔乔冒险》第三部之后，今次将第五部游戏化。口碑最高的第三部以格斗游戏的类型出台之际，特别是游戏中的替身系统的出现，在当时取得了相当的[illegible]。而尽管今作在发售之前就已经是令人满心期待，可还是有相当一部分的玩家对其抱着“真的会好玩吗？”的怀疑态度，直到时间慢慢地推移过去，这件事逐渐在众人心中准备收拾行装去见马[illegible]两位老前辈的时候，很突然地，以杂志等纸媒体和网络为手段的各路宣传接踵而来。在看过了大量的图片和网络上下载的 CM 后，广大的 JOJO 迷们疯狂了……

“这个游戏使用卡通 CG 的制作手法简直是再合适不过了！”我想对于那些和我一样喜爱乔乔的人们来说都会这么想吧。

原作中的人物形象都被忠实地再现，加上稻田彻、夏树リオ、石野龙三等声优阵容和十分到位的气氛渲染，祖罗·祖班纳、布差拉迪、BOSS 狄阿波罗等角色脱离了纸张的 2 维空间，栩栩如生地展现在大家的眼前。

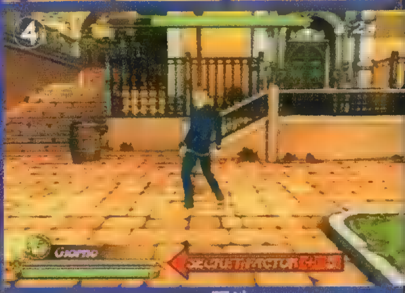
本作的剧情是围绕《乔乔冒险》第五部的主人公——祖罗·祖班纳展开的，总的说是面向 Fans 的一款作品，因此没有读过原作和不太喜欢 JOJO 的人在游戏中就一定会失去很多乐趣了。游戏从祖罗在电车上与布差拉迪的遭遇开始到最后和 BOSS 狄阿波罗生死决着，作品中精[illegible]的部分基本上都在这里了。而其中最大的乐趣并不是通关，而是在各关特定的场合下[illegible]与原作中相符的隐藏要素，这样不但使打关的难度变[illegible]，更能让 Fans 得到莫大的满足。这就是被称为「Secret Factor」的系统。发现隐藏要素，使体力回复的同时增加最大上限、并获得有关击败敌方的情报。在本体模式下按下 R1 键发出的「Stand Shoot」是获得隐藏要素的关键招式。



至于具有代表意义的替身系统，在游戏中也是被体现地很入木三分，在游戏中按下 L1 键由本体模式切换到替身模式后，虽然移动会变得迟缓，但却可以使出各种强力的必杀技。不同替身的特性相异，使用起来战术上自然会有很大差别，这一点充分体现在使用替身特殊技能和必杀技的△键和×键上。R1 键的蓄力攻击则是将视觉效果与威力合二为一的招式，当然，也是各个替身的招牌了。因此，利用本体模式[illegible]的特点接近接近敌人或是回避对方的攻击，然后切换到替身模式作战相信是不用说大家也会采用的战术吧。



“这个游戏好难啊！”这样的说法我偶尔也会听到。可能是因为想打穿[illegible]容易，但希望取得全部隐藏要素的场合就比较困难了吧。另外米斯达和祖罗在行车中受到冰属性替身「White Album」追击的一幕，米斯达和「White Album」单挑的一幕，布差拉迪对可以在泥土中行动自如的塞科那一场战斗，以及坐在轮椅上的[illegible]那雷夫迎击 BOSS 狄阿波罗的一关，可以说是难点较集中的几关了。不过，





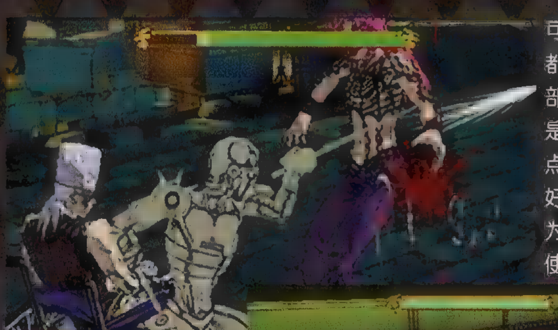




图注：



冒险 —黄金旋风—

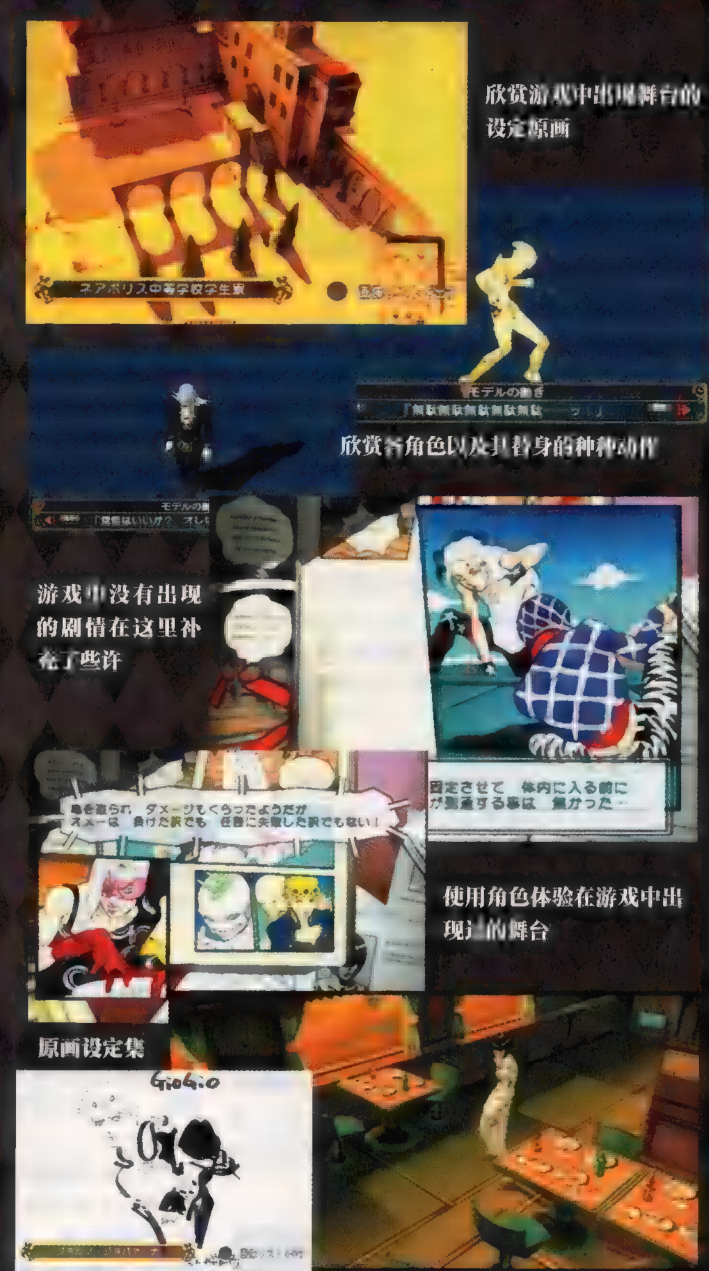


可能有很多玩家都已经发现了整部游戏中可以算是 BUG 的一点——本体模式好强！没错吧，因为在本体模式下使用□键的连攻击打中敌人后，是可以向前跟进几步再次进行攻击的。比如布差拉迪对塞科的一战，只要在本体模式下使用□、□、□的 3 连击打中从地下现身的塞科，然后迅速跟前再次使用□、□、□的 3 连击，之后跟前……攻击……如此循环往复以至将对方困死。以此类推，对付相似的敌人我就不再赘述了。而波鲁那雷夫对血腥之王的那一战，只要波鲁那雷夫在本体模式下按 R1 进行「Stand Shoot」攻击就可以了，适当地掌握技巧，拿到全部的隐藏要素并取得 S 级评价是非常容易的。至于最终决战，我只能说祖罗的「镇魂歌之黄金体验」实在是很强，击败 BOSS 绝对不是什么难事。虽然在原作中祖罗是以绝对压倒的实力将 BOSS 狄阿波罗击倒的，但实际上在游戏中，BOSS 狄阿波罗的替身「血腥之王」还是非常强悍的，如果不是交给 CPU 而是人使的话，后果就有那么点难以想象了……





游戏中再现了原作中不少经典的场面，尽管有些敌方角色没有在游戏中登场，但其中的一部分是以叙述的形式交待的，需要玩家积累点数来获得。除此之外，点数积累到一定程度，在欣赏模式里会不断增加一些新要素，以便满足 Fans 的需要。



欣赏游戏中出现舞台的设定原画

欣赏各角色以及其替身的种种动作

游戏中没有出现的剧情在这里补充了些许

使用角色体验在游戏中出现过的舞台

原画设定集

照现在这个趋势看，估计第一、二、四部被游戏化说不定也是迟早的事吧。而 JOJO 的故事则会在大家的心中不断流传下去……

文 / 责编：[illegible]死苦

文／责编：晶

多鲁尼哥大冒险3



PS2	发售日：2002年10月31日	厂商：ENIX
	类型：ARPG	媒体：DVD	其他：—

精彩的故事，奇异的迷宫，
尽在“多鲁尼哥大冒险”



战前准备

（一）人物篇







多鲁尼哥：曾经与勇者一同冒险，击败大魔王，拯救世界的财宝商人。为人淳朴，心地善良，以四处旅行，探寻稀有宝物为毕生最大的乐趣。因为职业的缘故，他精通各种物品的使用方法，对许多武器和装备的特性也了如指掌。

娜娜：多鲁尼哥的妻子，性格直爽，通情达理。擅长经营之道，持家有方，丈夫在外出寻宝期间，家中和店铺的里里外外，方方面面都要靠她一人来照顾周全，是不折不扣的"后勤部长"。

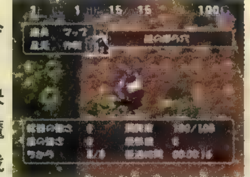
波波洛：多鲁尼哥夫妇唯一的孩子，在父母的精心呵护下健康成长。12岁生日那天，被来历不明的邪恶力量所侵袭，陷入昏睡状态。到游戏后半程，以锻炼自我，学习老爸为由，告别父母，独自踏上冒险的征程。

伊娜思：巴黎纳柏族族长的孙女，相貌美丽动人。虽然身为女性，但却拥有不同寻常的战斗能力，精晓格斗术和各种魔法的运用。奉爷爷之命与多鲁尼哥一同冒险，并肩作战，是值得信赖和依赖的伙伴。

洛赛：伊娜思的孪生弟弟，喜爱狩猎，好奇心十足。负责巴黎纳柏村的安全工作，勤勤恳恳，任劳任怨，并经常捕捉野味回来分享给其他村民。因此，年纪轻轻的他在村中已拥有较高的声望。

占卜师巴巴：隐居山林的世外高人，年龄、身世，以及有关她的一切均无从查寻。不单拥有洞悉未来的超能力，而且善于调和各种神秘的药物，传说在这个世界上，只有她不想医的人，没有她医不好的人。

（二）操作篇



1、△键：调出指令菜单。

2、○键：指令决定和攻击。与魔物近身战



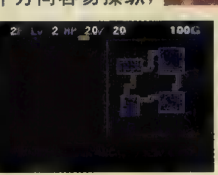
斗时，按下○键为直接物理攻击。此外，○键还有决定当前指令是否进行的作用。

3、×键：取消指令和快速移动。与○键的作用正好相反，×键可撤消当前指令并退回到上一级指令菜单。在迷宫中，按住×键，再配合方向键可进行快速移动，但在敌人数量较多时须慎用。

4、□键：操纵NPC和调整攻击方向。在和NPC并肩战斗时，按下□键可令玩家操纵的角色呈现面对NPC的状态，这时再利用○键和NPC交谈，并控制其使用特殊技能。除此之外，玩家按住□键，再配合方向键可自行调整攻击方向，这在战斗时是必不可少的。



5、R1键：自动锁定倾斜方向。在迷宫中，我方角色的移动和攻击均为八个方向，其中上、下、左、右四个方向容易操纵，



而剩下的四个倾斜方向如果靠手柄的方向键来调整很难做到一次到位。这时，玩家只需简单按下R1键便能够快捷、准确地锁定倾斜方向。按住R1键，再配合方向键可进行斜向移动。

6、SELECT键：显示当前迷宫的地图（只能显示玩家所经过的区域）。

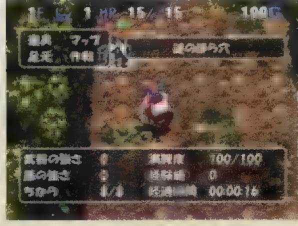
（三）常识篇

ルーラ：地域移动魔法。在村庄、城镇、休息所或大地图上调出指令菜单，玩家们便会发现ルーラ指令，利用该项指令可回到以前经过的非迷宫场所。



关于3种恢复HP的方法：（1）在迷宫中移动，自动恢复HP。（2）同时按住○键和×键原地恢复HP。但这种方法依然会计算回合数。（3）利用道具或魔法快速恢复HP，这是在战斗时恢复HP的常用方法。

地图的标记显示：身处迷宫之中，按SELECT键调出地图显示，会发现地图上有不同形状，不同颜色的标记，它们代表各自不同的事物。以下列出7种标记的代表含义。（1）白色亮点：玩家直接控制的游戏主角（多鲁尼哥或波波洛）。（2）蓝色亮点：可获取物品的地点。（3）红色亮点：魔物。（4）黄色亮点：NPC。（5）蓝色空心四方形标记：下一层迷宫的入口。（6）黄色空心三角形标记：石像的所在地点。（7）白色空心四方形标记：水晶的所在地点。



关于等级：我方角色的最高等级为99，随着等级的提高角色的能力也会相应提升，但每升一级所需的经验值也会成倍攀升！例如：多鲁尼哥从LV1升至LV2时只需10点经验值，但从LV29升至LV30则需要20000点经验值！

关于死亡：倘若与敌人战斗时不幸丧生，会从最近的记录地点继续游戏。但此时我方角色将会丢失大量重要道具，有时甚至是装备，而且，所持有金钱数量也会减半！如此说来，不如掉取记录从新来过。



关于满腹度：于迷宫中移动，或与敌人战斗时都会消耗满腹度（满值为100），满腹度数值为"0"时，无论是移动，还是战斗都将消耗HP数值！因此，及时补充满腹度是能否顺利通过迷宫的关键所在。补充满腹度的物品为面包（パン）或大面包（大きなパン）。

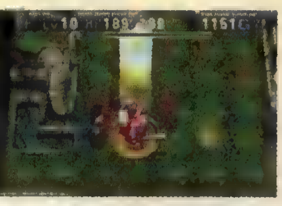
关于战斗：本作采用回合制战斗形式，我方角色无论是攻击、装备、使用道具或是调查都将消费一个回合，而敌人也会在这一回合中采取行动。



关于仓库和银行：仓库可保存物品，保存数限量为100件。银行是存放多余金钱的机构（没有利息），最大

保存数值为 9999999 元。

关于迷宫的脱出：迷宫的脱出方法有两种，一是穿越迷宫到达终点。二是使用"リレミトの巻物"强行脱出。



关于迷宫中的陷阱：本作的迷宫中有一些陷阱，大致分为两种，一种为间接伤害型，一旦踩中这类陷阱会被感染不良状态，例如：睡眠、混乱等等。另一种为直接给予角色伤害型，例如：铁球横击，放射冷箭等等。注：陷阱不分敌我，一概通吃。使陷阱现形的方法为饮用"めぐすり草"。

（四）技巧篇

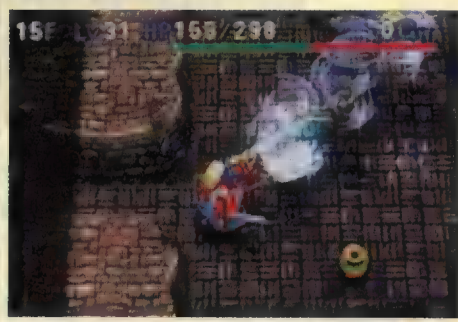
合理使用水晶：本作的迷宫中有许多晶莹剔透的水晶，这些水晶有反射魔法效果的作用（以杖系魔法为主）。如果合理运用，可为我方带来不少益处。

对付各种特性魔物的方法：本作中的魔物分为多个系别，每种系别的魔物都有自身的显著特点，我们可以针对这些特点来制定出一些行而有效的战术，以至于在与魔物战斗时不会落入下风。

（1）增殖系魔物：可以呼唤伙伴或自身分裂的魔物，尽量不要与其在宽阔地域战斗，以免遭受夹击。如在狭窄通路相遇则可放心一战。

（2）盗物系魔物：极度令人厌恶的魔物种类，避免与其近身战斗，可利用箭矢在较远距离将其击毙。或先向其施与特殊状态攻击（以杖为主），如：睡眠、混乱等，而后再为民除害。注：如果可能，最好不要理睬这类魔物！

（3）钝足系魔物：属于最易对付的魔物。因为其两回合才行动一次，所以我方可采用第一回合攻击，第二回合后退一步，等待其再次接近的方法毫发无伤地战而胜之。





（4）遁壁系魔物：这种魔物会躲避在墙壁中向我方发动攻击。遇到次类魔物，必须将其引诱到宽阔地域，令其无处藏身。如此一来，主动权将握在我方手中。

（5）逃亡系魔物：胆小怕事，不敢正面战斗的魔物。对付此类鼠辈只需在同一水平线上利用远距离攻击武器即可。

（6）远攻系魔物：使用魔法或弓箭等飞行道具进行远距离攻击的魔物。在接近这类魔物时，注意不要与其处于同一水平线上，以免无故受伤。

（7）持杖系魔物：利用杖的特殊能力进行攻击的魔物。持杖系魔物不仅会运用杖施展魔法进行较远距离攻击，而且攻击大多附加异常状态属性。与其对峙时，我方最好先行下手，对其使用异常状态道具或魔法，必要时，也可使用远距离武器。

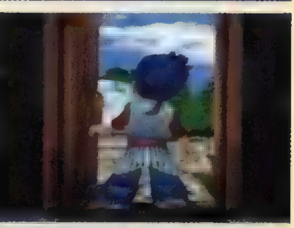
HP 增殖法（仅供参考）：我方角色（多鲁尼哥



和波波洛）每提高一次等级，HP 大多增加 5 点，但有时会增加 7 点（随机出现的概率较低）。如此说来，假如每次提升等级时 HP 均增加 7 点，等到达满级时，HP 将会增殖上百点。不过，能够实现这一目标的方法只有一种，那就是每次升级时，如果 HP 没有增加 7 点，则提取记录从新来过……哈哈，好象在说梦话……

发现陷阱的另一个方法（可以一试）：上文提到，在迷宫中使用"めぐすり草"可令陷阱现形。但这种草药在游戏中出现的数量并不多，而迷宫中的陷阱却是数不胜数。鉴于此，您不妨试试另一种使陷阱现形的方法。假设陷阱与我方角色相邻，只要向陷阱的所在方向进行攻击，陷阱便会现形。因为陷阱多设置于迷宫的宽阔地域，所以，在宽阔地域行动时，最好在移动之前向下一步所要移动的方向进行攻击。这办法虽然很笨拙，但却异常有效。

多鲁尼哥篇完全攻略





武器商人多鲁尼哥协助勇者们战胜大魔王之后，他如愿以偿的拥有了自己的宝物商店，与爱妻娜娜和儿子波波洛过着幸福而安详的生活。光阴似箭，一转眼，几年过去了……今天，是波



波洛的 12 岁生日，多鲁尼哥决定带家人出外旅行，让儿子和妻子见见世面，同时也满足这母子俩多年的心愿。于是，一家三口在码头包租了一艘小商船，缓缓向天与海的交接处驶去……

甲板的圆形木桌上摆放着豪华的生日蛋糕，12 只五颜六色的小蜡烛闪耀着淡黄色的火焰，给人阵阵暖意。

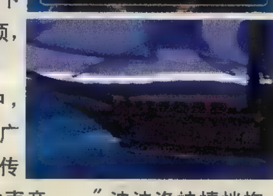
"波波洛，都准备好了，快来吧。"娜娜见一切准备就绪，扭头向船舱的方向喊道。

但始终未见波波洛的身影，娜娜有些不耐烦了，又喊了两句便向船舱走去。这时，船舱的门被轻轻地推开了。

波波洛有些无精打采地走上甲板。脸色铁青，眼神呆滞，似乎受到了什么沉重的打击。

"怎么啦，波波洛，一副有气无力的样子，今天可是你的生日呀！"母亲似乎并未察觉有何不妥之初。

波波洛没有理睬母亲的话语，却一直嘟囔着自己刚才做了一个怪异的梦，并反问双亲是否要听一下梦的内容。出现选项，选"はい"即可。



"在那个梦中，我身处于一个异常广阔的黑暗空间，并传来阵阵好象打雷的声音……"波波洛神情恍惚，略微颤抖着说道。

突然，天空一下子变的阴沉起来，小船附近的空气似乎凝结了一般，三人的心头顿时升起一股既压抑，又恐惧的奇异感觉。

乍然间，一记响雷自天际传来，三人不明原由，一时间慌了手脚。

当一家人将目光集中到船的正东方向时，尽皆惊的跳了起来。眼前的景象几乎不敢令人相信，一股滔天巨浪竟然无声无息地向小船扑来……

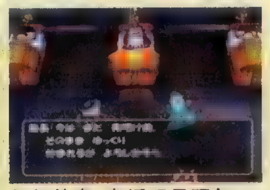
幸亏多鲁尼哥是经过大风大浪的人，见此情形临危不乱，连忙带领妻儿躲入船舱之中……

游戏的起点——巴黎纳柏村（バリナボ）

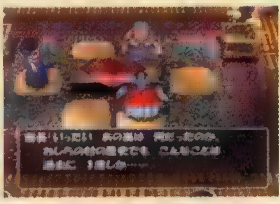
巴黎纳柏村是沿海的一座小村落，洋溢着热带风情，人们朝夕相处，亲如一家，过着自给自足的生活。

村中的一间小屋内，多鲁尼哥一家人正昏睡在舒适的床塌上。

"呦，你醒了，我是这里的族长卡穆朗，刚才的风浪好大呀"族长的语气和善，态度友好。



多鲁尼哥强撑着坐起身形，感到浑身酸痛，极度疲惫。卡穆朗似乎有所察觉，连忙叫多鲁尼哥好好休息，有话明日再叙……



次日清晨，多鲁尼哥夫妇早早醒来，但波波洛却依然处于昏睡之中，任凭母亲如何呼唤也无法醒来。

这时，玩家可自行操纵多鲁尼哥自由活动……

行出小屋，门口的壮汉大叔引导多鲁尼哥与族长见面。族长为人率直，心里想什么，嘴上就说什么，他告诉多鲁尼哥若想再架船离开这座小岛，在近期内是不可能的。

〞别看这个小岛不大，但村外有很多魔物，如果可能，你最好在村中活动。〞族长慢条斯理地说完便合上双眼，沉默不语了。



这时我们可以四处转转，一来收集情报，再来顺道欣赏景色（不知多鲁尼哥有没有这个心情）。与村子最西侧木桌前的赤脚神父交谈可以记录游戏进度、查阅经验值和解除异常状态。村中的木桶和宝箱一定要逐个调查，其中藏有财物，数量价值虽不惊人，但在游戏初期是必不可少的。

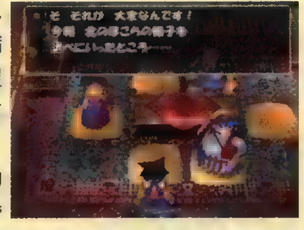


回到妻儿所在的屋中，发现妻子站在桌前闷闷不乐，愁眉苦脸，而儿子仍未醒来……与娜娜交谈，会出现休息选项，选择〞はい〞吧，再睡一天。

又一个清晨，儿子竟然还未醒来……

〞这到底是怎么回事呀，你赶紧去问问族长吧。〞妻子又急又怕，惟有敦促相依为命的男人来解决问题（就好象多鲁尼哥不着急似的）。

没办法，现在只有去求土著人帮忙了。



见到多鲁尼哥心事重重，满头大汗地行入屋来，族长不禁有些诧异。

〞啊？你的儿子现在还在昏睡？一直没有醒吗？这究竟是……〞听了多鲁尼哥的叙述后，卡穆朗惊奇万分。

〞哎呀，族长大人~~~！〞卡穆朗的话还未说完，一名村民突然跑进屋中，神情惶恐，并大声喊叫起来。

〞你做什么！我正在和多鲁尼哥先生谈论很重要的事情！〞卡穆朗一脸不悦地斥道。

〞不……不好了！今早我向北巡查，竟然发现神像……被风给……吹倒了！〞村民气喘吁吁地说道。

〞什、什么！神像倒了！岂有此理，难道那风……〞卡穆朗急的一蹦三尺高，差点儿背过气去。

〞多鲁尼哥先生，解救你儿子的方法我暂时还未想出，在下必须立即前往神像处，实在对不起了。〞卡穆朗面露愁容，满怀歉意地说道。

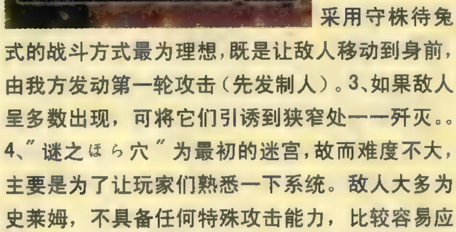
随后，族长吩咐孙女准备脚力，一行人前往北方神像处去也。只留下多鲁尼哥一人呆立在空荡荡的屋中……

因为族长出村，所以村口的看管人员被暂时撤掉了，通向外界的路已经畅通无阻。

巴黎纳柏村（バルナ…）可获取物品一览
…50…
[illegible]
…ちからのた…

行出村子，向北方移动，走不了两步便会失足落入〞谜之ほら穴〞。





〞谜之ほら穴〞

迷宫层数：4

注意事项：1、不出意外的话，在1F的起点处会拾到一把铜剑，一定要装备上，否则无法与敌人相对抗。2、战斗时，采用守株待兔式的战斗方式最为理想，既是让敌人移动到身前，由我方发动第一轮攻击（先发制人）。3、如果敌人呈多数出现，可将它们引诱到狭窄处一一歼灭。。4、〞谜之ほら穴〞为最初的迷宫，故而难度不大，主要是为了让玩家们熟悉一下系统。敌人大多为史莱姆，不具备任何特殊攻击能力，比较容易应付。

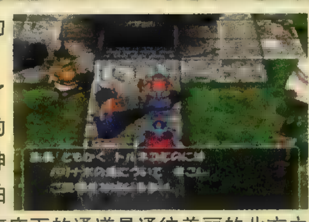
迷宫复杂度：1（最高为5）

成功脱出〞谜之ほら穴〞后，进入北侧白色的建筑物内便可发展新的情节。

保佑众生的和平女神像静静地躺靠在碧绿色的大地上，原先与神像底座相连接的地面部分袒露出一个黑洞洞的地下入口！正当族长与一干村人手足无措之际，多鲁尼哥及时杀到……

〞啊，多鲁尼哥先生！波波洛不会有事的，我们巴黎纳柏村的人世代守护神像，所以我必须先顾及这一边。〞族长以为多鲁尼哥仍是为波波洛一事追踪至此，连忙摆出一大堆托词。

但多鲁尼哥并未就儿子的事情多说半句，族长见状才知错怪了好人，于是话题一转，开始讲述巴黎纳柏大陆的历史……



原来，为了阻止邪恶力量的入侵，大地之神创造了巴黎纳柏岛。而女神像底座下的通道是通往美丽的北方之岛的唯一通路，只有正义人士才会被允许通行。但后来，邪恶力量入侵到巴黎纳柏岛，女神像的封印被破解……长久以来，通往北方大陆之路首次向邪恶力量敞开……

〞这不是普通的魔物，连神的封印都可解开，真是不可想象……唉……〞族长说到无奈之处，不由得长叹一声。

此后，多鲁尼哥为了救治儿子，决定通过地道前往北方大地寻找办法。

〞我不敢保证你此行会有什么收获，但巴黎纳柏的人民会忠心的祝福你。〞老族长诚心诚意地说道。

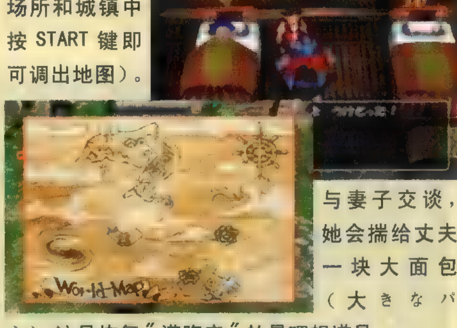
因为神的嘱托中提及，一旦封印被解开，巴黎纳柏的人民应当首先进入通往北方大地之路，所以，卡穆朗委派自己的孙女伊娜思与多鲁尼哥同行。

〞伊娜思多少会一些魔法，请您带上这孩子一起走吧。〞族长的话语中略带恳求之意。

出现选择，选〞はい〞。两个人多少有个照应吗。



次日一早，当多鲁尼哥醒来时，族长等人已在屋中等候多时。双方相互寒暄几句后，伊娜思加入我方队伍。老族长也毫不吝惜地将家传地图双手奉上（在村中、休息场所和城镇中按 START 键即可调出地图）。

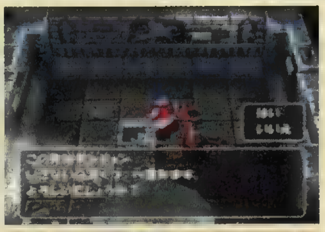


与妻子交谈，她会揣给丈夫一块大面包（大きなパン），这是恢复〞满腹度〞的最理想道具。

儿子，坚持住，相信老爸，你一定会平安无事的。临出门之前，多鲁尼哥最后望了一眼床塌上的波波洛……

在大地图上行走时经常会发现〞谜之ほら穴〞，是否进入由玩家自行决定，如果想修炼一下等级可选择〞はい〞。假如您不想在这种低级迷宫中浪费时间则选择〞いいえ〞即可。

与把守通往北方世界入口的两名村人交谈，他们会自动让开。进入女神像底座的通路，遇到丁字路口向左行，自下行阶梯进入〞いざないの洞



くつ"。

"いざないの洞くつ"

迷宫层数:6

注意事项:1、伊娜思擅长魔法,我们在战斗中要合理运用其这一特性。每种魔法所能够使用的次数不同,因此在使用时要慎重考虑。"ホイミ"为恢复魔法,可使用8次。"イオ"是爆裂攻击魔法,仅仅能够使用3次。"キアリー"可以解除毒伤害,使用次数为4。2、与敌人战斗时,两人的相互位置也很重要,最好能呈现相互配合,夹击敌人之势。被魔物围住时,可以借助伊娜思的"イオ"魔法将敌人一举歼灭。

特色魔物介绍



1、"いたずらもくら":手持铁铲,呆头呆脑,属于较为平庸的魔物。等级:1、HP:8、经验值:4



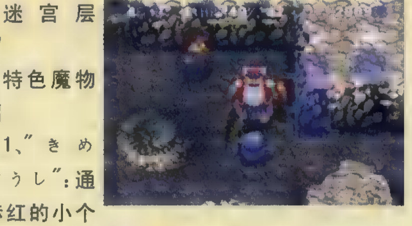
2、"ももんじゃ":攻击力和HP均比史莱姆高出一个档次,不可轻敌。等级:1、HP:12、经验值:6

3、"おおきづち":值得注意的魔物,其攻击力较强。特殊攻击"ちからをためる"需要一回合蓄力时间,最好趁此时机将其消灭!等级:1、HP:15、经验值:8

迷宫复杂度:2.5

行出"いざないの洞くつ",来到一处名为"いざないのほこら"的简易休息所,与躺在床上的黄发老人交谈没有几句,他便昏昏睡去。坛子里可找到50元钱,壁柜中有一枚小金币(ちいさなメダル),调查桌上闪着蓝色光芒的书可记录游戏进度。一切准备好后,便可向更深层的"南海的地下道"迷宫进发了(向北的下行入口)。

"南海的地下道"



迷宫层数:7

特色魔物介绍

1、"きめんどうし":通体赤红的小个子魔物,会使用转移魔法,将我方队伍中的某一成员传送到本层迷宫的任意地点。导致我方队伍暂时分裂,成员之间无法相互协作。等级:1、HP:18、经验值:10

2、"バブルスライム"的攻击附加毒属性,中毒会令我方角色力量下降1格。务必小心!等级:1、HP:21、经验值:12

3、巨大化的"おおきづち":在迷宫的第六层和第七层中出现,属于小BOSS。拥有极度强悍的攻击力,是个难缠的角色。等级:5、HP、41、经验值:24

4、"ゆうれい"(幽灵):很令人唾弃的魔物,不单移动速度很快,而且可躲藏在墙壁中向我方发动进攻!虽为懦夫行为,但着实不易应付。战斗时,我方应尽快行至宽敞场所,再与其一较高下。等级:1、HP:23、经验值:15

迷宫复杂度:3



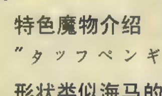
二人小费周折,杀出"南海的地下道",眼前呈现出一处较为宽阔的休息场所——"海底の家"。这里不仅可以存储游戏进度,而且还有储存物品用的仓库,并能够买卖武器与道具。与神父身旁的修女交谈,能够免费休息,而且还可以得到面包(神的使者果然仁慈)。在道具店的罐子中可以找到一枚"小金币"。此外,最好购买一把"オーシャンロッド",该武器能够在水底战中发挥出巨大威力。一切准备妥当后,便可进入客栈最西侧的小屋中,通过魔法传送装置前往"礁之神殿广间"。

"海底の家"可购买物品一览
1、オーシャンロッド:2800元
2、青铜の盾+1:1200元
3、大きなパン:200元
4、火炎草:100元
5、ホイミの杖(5):500元
6、いかずちの杖(5):800元
7、保存の壶(5):1500元
8、回复の壶(5):1000元
9、リレミトの巻物:100元

"さんご礁之神殿 广间"

迷宫层数"6

注意事项:1、装备"オーシャンロッド"是本迷宫能否顺利通过的关键所在。2、迷宫中的地面设有陷阱,如何预防在前文已向各位介绍过,在此不多说了。3、玩家会首次拾到卷物道具,这是很实惠的道具,敬请收好。



特色魔物介绍

"タッフペンギー":形状类似海马的魔物,会使用混乱魔法,扰乱我方战斗计划。等级:1、HP:31、经验值:18

迷宫复杂度:2星

顺利穿越"さんご礁之神殿 广间"后,进入休息场所"神殿的小部屋"。先到东侧的神父叔



叔那里去记录游戏进度,然后再到西侧的商人伯伯那里去买卖物品。想探索新的迷宫时,向北移动,来到圆形中厅。两个火炬中,东侧的火炬被点燃,这代表东侧的魔法传送阵已被开启,赶紧踏上去吧……

"神殿的小部屋"可购买物品一览
1、铁の斧:1200元
2、青铜の盾+2:1200元
3、大きなパン:200元
4、炎上の卷物:400元
5、ホイミの杖(5):500元
6、保存の壶(5):1500元
7、回复の壶(5):1000元
8、リレミトの卷物:100元

"さんご礁之神殿 回廊"



迷宫层数:9

注意事项:1、本迷宫中的一些区域能见度较低,视野不好,不利于观察敌方动态,此时我方的行动不宜过急、过快,并且要多借助地图显示给予的帮助。2、一些魔物会成群出现,战斗时必须小心,最好不要被它们包围,注意借助道具和魔法!尤其是"タッフペンギー"成群出现时,一定要将它们尽快干掉,因为这些家伙会使用混乱魔法,一旦我方中招,必会被群殴致死!

特色魔物介绍

1、"アイアンタートル":龟型魔物,只有多鲁尼哥二分之一的行动速度,运用钝足系魔物专用战术可轻易将其消灭。等级:1、HP:30、经验值:10

2、"ガニラス":蟹形魔物,拥有较强的攻击力,善于近身物理攻击。等级:1、HP:33、经验值:20

3、"デビルアンカー":类似流行锤的魔物,在本迷宫的魔物中,攻击力首屈一指。并且会使用自爆术(爆炸秒读后5回合),一定要在其自爆之前干掉它。等级:1、HP、45、经验值:19

4、"グレイトマーマン"：是本迷宫中最令人痛恨的魔物，其特殊攻击不但威力惊人，同时还会破坏或击飞我方所携带的道具。等级：1、HP：39、经验值：30

5、"おばけヒトデ"：巨大的海星魔物，特技为"不思议之舞"，可同时令我方攻击力、防御力和力量下降，并呈现"腹减"状态。因此，强烈建议在战斗时给这种无耻之徒一个痛快的死法！等级：1、HP：22、经验值：14

迷宫复杂度：2.5

自"さんご礁之神殿 回廊"脱出，发现自身正处于"神殿的小部屋"圆形中厅西侧的魔法阵内，这时西侧的火炬骤然间被无名之火点亮，大厅北侧的木制大门自动打开。这可乐坏了正在门前苦苦思考的旅人，还以为是自己的力量得到了神的承认，哼着小曲儿，大摇大摆地走入大门之中。整理好装备，我们也可以尾随那位旅人蹬上大木门后的上行台阶……

"海底山地 ふもと"

迷宫层数：10

注意事项：1、迷宫不算复杂，但区域较大，要多准备大面包！2、从第六层开始，难度大幅度提升，要有心理准备。

特色魔物介绍



1、"しにがみ"（死神）：手持镰刀，行动鬼祟，经常会躲避在沙壁中，向我方突然袭击。等级：1、HP：35、经验值：31

2、"笑いぶくろ"：形状好似小布袋，攻击力微不足道，但能够窃取我方所携带的金钱（500-1500元不等）逃之夭夭！鉴于大家都是穷人，钱来得不容易，还是少理这种混蛋为妙。等级：1、HP：35、经验值：20

3、"リリパット"：不知是怕冷还是害羞，浑身上下除双眼外的其他部分均被衣物包裹的严严实实。使用弓箭，武器射程为10，能够在较远距离射击与自身处于同一水平线上的目标。等级：1、HP：40、经验值：26

4、"スペクッテト"：独眼魔物，身体与禽类相似，能够将自身钢铁化（持续效果为13个回合），虽然暂时失去活动和攻击能力，但刀枪不入，在狭小的道路相遇时经常扮演挡路者的角色，可耻。等级：1、HP：45、经验值：25

5、"うごくせきそう"：身体高大强壮，攻防能力均很高，即使单体出现也要小心应付。等级：1、HP：42、经验值：43

6、"テンツク"：会运用舞蹈魔法，可令我方角色在5回合内处于舞蹈状态，不但失去攻击能力，就连使用和装备道具都会受到诸多限制！在舞蹈状态下，我方角色只能做出移动、阅读卷物、饮用草药和食用面包共四种举动。等



级：1、HP：35、经验值：28

7、"パペットマン"：通体赤红的魔性木偶，见到一定要痛扁之！因为此种歹毒魔物会四处安放可对我方造成影响和伤害的陷井，绝对是人见人恨，人人得以诛之的典范。等级：1、HP：35、经验值：40

8、"ばくだん岩"：灌注邪恶怨念的岩石怪。在HP剩余20%左右会使用自爆攻击招式，一旦中招，我方角色的HP数值将被削减为1。等级：1、HP：100、经验值：50

迷宫复杂度：3

出迷宫，来到"海底山地休息所"，与修女交谈能够记录游戏进度。在草席旁踱步的是物品商人，可以在他那里买卖商品。两个石坛中分别可以找到200钱和一枚"小金币"。一切准备好后，即可蹬上北侧的上行台阶，前往"海底山地山顶部"。

"海底山地休息所"可购买物品一览
1、铁の斧+1：1200元
2、青铜の盾+1：1200元
3、大きなパン：200元
4、砂柱の卷物：400元
5、ホイミの杖（5）：500元
6、保存の壶（5）：1500元
7、回复の壶（5）：1000元
8、リレミトの卷物：100元

"海底山地 山顶部"

迷宫层数：5

注意事项：迷宫的复杂度不高，但每一层迷宫的地域都很广大。2、拥有特殊技能的魔物较多，战斗时须谨慎。

特色魔物介绍



1、"ゴーレム"：被魔动能所操纵的巨石怪，攻强守弱，惧怕魔法攻击。等级：1、HP：50、经验值：50

2、"まどうし"：以休眠状态登场的魔术士，当我方角色靠近时会自动醒来。物理攻击一般，但会使用睡眠魔法，使我方角色3回合内处于睡眠状态。等级：1、HP：35、经验值：35

3、"ベビーサタン"：以贪婪而著称的子恶魔，能够盗取我方所携带的物品，然后施展转移魔法逃遁到本层迷宫的其它地域。如果再次相遇时将其轰杀，被盗品可物归原主。等级：1、HP：44、经验值：40

4、"スモールグール"：身材矮小，行动敏捷。遭受打击后会使用分身术，可一分为二，且实力不会削弱。因此，我方在与其战斗时必须小心应付。等级：1、HP：50、经验值：22

迷宫复杂度：2.5（总体感觉难度不高）

顺利穿越"海底山地 山顶部"，二人来到传说的圣地——"海龙岛"。迷宫的出口位于"海龙之灯台"的西侧墙壁外，此时，只要向东移动便可见到一栋两层的休息所。"海龙之灯台"休息所的一层和二层设有各种场所，教堂、旅馆、仓库、银行、道具屋，还有专门强化武器的冶炼屋，可谓应有尽有。二楼旅馆北侧的壁柜中可以找到"草药"。

与神父交谈得知，圣火拥有封印魔物的作用，但从未有人能够得到，甚至是见到圣火，一切只是听说，久而久之也就变成了传说。但传说依然有魅力，居住在灯台的人们几乎每天都在谈论着如何才能使圣火重燃。

使出吃奶的力气爬上灯台的顶部，见到金光闪闪的祭坛中空空如也，不要说圣火，就连一丝青烟也寻觅不到。

祭坛一旁赫然站着一位头带牛角帽的壮汉，高大健壮，肌肉发达，但却一脸痴态，堪称四肢有力，大脑无能的典范。

行出"海龙之灯台"，向大地图西北角进发，先杀入"海龙岛之遗迹"寻找圣火（事先要打点好行囊）。

"海龙之灯台"可购买物品一览
1、钢铁の剑：1800元
2、つるはし：1000元
3、大きなパン：200元
4、もろはの杖（5）：1000元
5、ホイミの杖（5）：500元
6、保存の壶（5）：1500元
7、回复の壶（5）：1000元
8、リレミトの卷物：100元

"海龙岛之遗迹"

迷宫层数：12

注意事项：迷宫局部能见度低，行动时慎重！

1、さまようよろい：死后被魔物附体，成为极度残忍的魔战士。拥有高出一般魔物的战术意识，攻击力较强，抗魔法能力偏弱。等级：1、HP：45、经验值：49

2、"ドラゴンキッズ"：外表可爱，但性情狂暴的魔龙幼体。擅长直线远距离火球和冰箭攻击，火球攻击可直接耗损我方角色20点HP，而冰箭攻击不存在任何杀伤力，只起到冻结我方行动的作用。

等级：1、HP：55、经验值：47

3、"きとうし"：雷鸣神术师。可将电能聚集于一点进行攻击，射程为3，并具有一定威力。同时会运用转移和混乱魔法，是较为棘手的敌方角色。等级：1、HP：39、经验值：40

4、"ミミック"：由地面上的道具幻化而成，以物理攻击为主，是十分无能的魔物。等级：1、HP：50、经验值：6

迷宫复杂度：3.5

在"海龙岛之遗迹"的最深处，多鲁尼哥于宝箱中得到了"海龙之圣火"。返回"海龙之灯台"，人们见到多鲁尼哥手持圣火，都异常恭敬（以为神的使者到来）。

来到灯台顶部，与牛头壮汉交谈……

"啊！你拿的，难道……是'圣洁神之光'！?"壮汉惊讶地已合不笼嘴。

"难道，你真的取回了'海龙之圣火'……"壮汉似乎仍然不敢相信眼前的事情。



如何点燃圣火是一件很神秘的事情，牛头大哥似乎对此也一概不知，无奈之下只好去问明白人。旅馆北侧书柜前的学者文质彬彬，一副才华横溢，博古通今的样子，就问他好了。

"哎？在祭坛上点燃圣火的方法？"学者无比诧异地说道。

"你只要将圣火接近祭坛，便会自动燃烧起来呀，赶紧去办吧。"学者似乎觉得这种问题是在侮辱自己的智商。

三上灯台顶部，调查祭坛，出现选项后，选择"はい"，多鲁尼哥便会用圣火点燃祭坛。

"啊，圣火……海龙大人的火焰再次燃烧起来了!!"牛头大哥双眼含泪，喜不自禁。随后，他为让人们尽早得知这一喜讯，站在灯台顶部向下面大声呼喊起来，浑厚的声音传遍了每一个角落。

海龙之火圣洁无暇，光芒四射，传说变为了现实。人们欢天喜地，为了庆祝这一奇迹，大家连夜举办宴会，共享美好，欢乐的时光……

斗转星移，日月交替，又一个清晨来临了。向神父告别后，与西侧把守铁门的卫兵交谈，出现选项选后，选"はい"，卫兵会放行。

"灯台的地下室"迷宫层数：8

注意事项：1、敌人经常成群结队出现，注意运用地形来制定出合理的战术安排。2、可获得的道具比其它迷宫略少。

特色魔物介绍

1、"シャドーナイト"：生活在阴暗世界的影魔。这种魔物没有实体，玩家只能依靠一层模糊的影子来辨别其所在位置。特殊攻击"はげしく攻击する"的威力约为普通攻击的1.5倍。等级：1、HP：48、经验值：41

2、"LV3ゆうれい"：攻击力和HP比LV1的"ゆうれい"稍高，其它方面均基本相同。等级：3、HP：29、经验值：30

3、"何者か"：一种完全隐形的魔物，我们无法知道其相貌和位置，地图上也没有任何显示。与其战斗时，我方必须先遭受攻击，等了解其所在方向后再出手还击。

4、"ギガンテス"：身体强壮的独眼巨人。特殊攻击附带"吹飞"属性，可将我方角色一拳打飞，倘若撞到墙壁上，还会追加损失5点HP。等级：1、HP：55、经验值：65

5、"がいこつけんし"：人类的骨架被施与魔动能而生成的低级魔物，是如假包换的行尸。特殊一击可挑飞我方角色当前的某一样装备，这着实令人气愤。等级：1、HP：35、经验值：39

迷宫复杂度：3

二人来到"遗迹的休息地 南"，与眼前的中年男子交谈，他会送给我们一枝"毒けし草"。休息地中央的魔法阵可以记录游戏进度，此后，便可踏上北侧的上行台阶，进入"遗迹的大空洞南"。

"遗迹的大空洞南"

迷宫层数：10

注意事项：因为迷宫之间没有设置买卖场所或商人，所以，要合理使用面包及物品。

特色魔物介绍

1、"ミイラおとこ"：面目可憎的木乃伊。攻击力较强，多数时间成群出现。等级：1、HP：42、经验值：38

2、"ぐんたいアリ"：巨型蜘蛛怪。虽无过人之处，但可呼叫伙伴，战斗时还应小心对付。等级：1、HP：40、经验值：12

3、"だいまどう"：地狱的幽灵术士。会使用催眠魔法，使我方角色神智不清，造成误伤。等级：1、HP：41、经验值：48

4、"じごくのつかい"：手持两柄铸满尖刺的铁锤，样子十分滑稽，但攻击力可不含糊，尤其是必杀技"痛恨一击"威力不俗。等级：1、HP：44、经验值：50



5、"げんじゅつし"：生得一副侏儒身材，善于使用转移魔法。等级：1、HP：37、经验值：35

6、"キラースター"：HP所剩无几时经常使用自爆术，注意！等级：1、HP：62、经验值：55

7、"LV5バブルスライム"：攻击附加有毒属性，且中毒率很高。等级：5、HP：35、经验值：36

迷宫复杂度：3

步入"遗迹的休息地 北"休息所，此处设有仓库管理员，赶紧调整一下自己的行囊吧。直到您觉得一切妥善之后，便可以踏上最北侧的上行石梯了。玩家下一个要面对的迷宫为——"遗迹的大空洞北"。

"遗迹的大空洞北"

迷宫层数：10

注意事项：1、在探索中，玩家会遇到各种不同属性的"石像"，这些"石像"拥有固定的能力，将在一定程度上影响我方的探索工作！2、在空间较为宽阔的地域与敌人战斗时，千万不可贸然行动，假如被两个以上魔物围住，多半性命不保。

1、"トロル"：素有贪食魔的称号，身材好似酒桶，手持狼牙锤，近距离物理攻击得意。等级：1、HP：50、经验值：65

2、"キラーアーマー"：一身金盔金甲，攻防兼备。因为前身是人类，故而拥有较高的战术素养。经常以守株待兔的形式原地不动，等待我方角色移动到近前，从而先行攻击。建议在对付这种货色时最好使用一些辅助道具，可达到事半功倍的效果。等级：1、HP：55、经验值：75

3、"モシャスナイト"：身体透明的魔武者。是本迷宫中最为难缠的敌人，其不单攻击力怒强，而且拥有异常高的回避率，经常能够连续躲避我方的攻击。与其战斗时，使用辅助道具是我方胜利的关键。等级：1、HP：51、经验值：70

4、"サンダーラット"：身体能储存雷能和光能的奇异魔物。物理攻击较弱，但会运用暗之魔法，令我方角色陷入黑暗状态，视野极度恶劣，地图也将暂停显示。等级：1、HP：6、经验值：40

5、"LV3マドハンド"：遍布迷宫的每一个角落，尽量不要理睬它们，以免白白浪费时间和满腹度。等级：3、HP：10、经验值：18

6、"アークテーモン"：长有双翼的半龙人。体力充沛，物理攻击绝对强横，我方等级较低时，尽量避免与其贴身肉搏。等级：1、HP：60、经验值：81

7、"キラーマシン"：机械与魔性生物的结合体。一回合内两次攻击，可耗损我方大量HP。等级：1 HP：60、经验值：80

迷宫复杂度：3.5

行出迷宫后，一阵清新之风迎面吹来，眼前碧海蓝天，大群海鸥盘旋于头顶，唯一的不足是伊娜思要告别离开了……

"我代表巴黎纳柏大陆的人民感谢您，这里就是我旅行的终点"伊娜思弓身行礼，以此表示谢意。

"这里已经离巴黎纳柏很远了，再向北方行进是库莱特帕莱纳（グレートバレイナ）"远望北方，伊娜思也表现出浓厚的想望之情。

"爷爷说的没错，多鲁尼哥先生是个了不起的人，我今后也要努力了。这里还依稀存有巴黎纳柏的空气，感觉真好……"伊娜思一边说着，一边向海边走去。

就在多鲁尼哥正要转身离去之际，伊娜思好象瞬间想起什么似的，急转身形并大声说道："多鲁尼哥先生，等您的事情办妥了，咱们一同回巴黎纳柏好吗？"

两人都笑了，笑容是那样淳朴而真诚，

他们相互挥手告别，心底都为对方默默祝福着。

告别伊娜思后，向正北方向行进，过木桥可见到一座海港城镇，真是天无绝人之路，一想到连续几天在迷宫中摸爬滚打，浴血奋战，双脚就好似灌了铅一般，重的抬不起来。盼星星，盼月亮，终于找到了歇脚的地方……

这座城镇名为库斯塔利拜朗"コスタリベラ"，是库莱特帕莱纳大陆的商业中心。街道两边商户林立，商品琳琅满目，人们来来往往，买卖交易，好不热闹。

鉴于以后的迷宫难度将会更大，玩家们应当好好利用这片商业沃土武装一下自身。

此外，城镇的地下赌场设有几种迷你小游戏，玩家如果有空不仿去试试手气，在消遣的同时说不定还能偶得一些终极装备呢。

"库斯塔利拜朗"可获得物品一览
1、小金币（ちいさなメダル）×3
2、药草×2
3、50 元钱
4、大面包（与旅馆地下做饭的小姐交谈获得）
5、面包（在旅馆睡觉获得）

"库斯塔利拜朗"可购买物品一览
（一）杖の专门店
1、[illegible]の杖（5）:800 元
2、げんじゅつしの杖（5）:8000 元
3、ドルイドの杖（5）:6000 元
4、きとうしの杖（5）:3000 元
5、[illegible]しの杖（5）:4000 元
（二）武器屋
1、10 本の木の矢:200 元
2、10 本の铁の矢:600 元
3、10 本の银の矢:800 元
4、5 个の魔法の石:750 元
5、1 个のブメーラン:20 元
（三）卷物の专门店
1、レミーラの卷物:650 元
2、千里眼の卷物:650 元
3、かなしばりの卷物:650 元
4、トラマナの卷物:650 元
5、ルカナンの卷物:650 元
6、パワーアップの卷物:650 元
7、サオラルの卷物:650 元
8、リレミトの卷物:100 元
（四）道具屋
1、パン:100 元
2、大きなパン:200 元
3、毒消し草:300 元
4、ルーラ草:100 元
5、おどり草:100 元
6、铁化のたね:200 元
7、すばやさのたね:350 元

出城镇，向北进入皇城，首先来到"グレートパレイナ城下町"。从町人的口中得知，爱民如子，聪明美丽的王妃正身患重病，而治疗药物尚无处可寻，国王为此大伤脑筋，已决定亲自出马，到国土以外的世界去寻求帮助。

"グレートパレイナ城下町"可获取的物品：200 元钱、2、药草、3、小金币（ちいさなメダル）×2（其中一枚必须先帮助困在井内的小猫脱险，然后到城下町西北角的民家中，与躺在床上的老婆婆交谈获得）。

"グレートパレイナ城下町"可购买物品一览
1、こんぼう+1:1000 元
2、钢铁の剑 +1:1800 元
3、铁の斧:1200 元
4、ボンバーキラー:8000 元
5、やいばの盾:14000 元
6、ラウンドシールド:2000 元
7、钢铁の盾:3000 元
8、10 本の铁の矢:600 元

来到皇宫城门处，遭到卫兵阻拦。并得知士兵长正在"库斯塔利拜朗"城镇奉命购买物品。看来只好去找那个什么士兵长帮忙了（在道具屋附近徘徊着）。

天气本不炎热，但士兵长的额头上已渗满了汗水，因为他跑便了整个城镇也没有买到皇上想要的物品。正当士兵长万分焦急，不知如何是好之际，多鲁尼哥豁然出现在他的身前……

"哎？你看上去是个旅行商人，见识一定不短。请问，'若がえりのクリス'在哪里能够得到？"士兵长急切地问道。

有选项出现，最好事实求是，不知为不知，选择"いいえ"。

"是吗？那太遗憾了。"士兵长有些失意地说道。

此后，士兵长拜托多鲁尼哥捎口信给国王，说他暂无法找到所需物品，希望国王能够再宽容他一些时日……

再次回到皇宫门前，卫兵一听是士兵长的传话人，连忙打开城门，笑脸相迎。

皇城地下食堂的木桶中可以得到"小金币"和 50 元钱。

国王端坐在皇宫二层的龙椅上，面容憔悴，神情恍惚。

听完多鲁尼哥的禀告后，老迈的国王被气的浑身发抖，手握双拳，咯咯作响。

"我说他怎么不亲自来向我禀告！堂堂士兵长竟然当逃兵！"国王暴叫道。

"喂，士兵们，把这个男人给我关起来！"国王一腔怒火无处发泄，多鲁尼哥成了牺牲对象。

正当士兵押解多鲁尼哥准备关入大牢时，年轻的王子快马赶到，并竭尽全力阻止了父亲的莽撞行为，使其恢复了平静，也为蒙冤者讨回了公道。

再度与国王交谈，老人家已怒气全无，并对自己刚才的做法深表歉意。

"多鲁尼哥先生，你从南部大陆不畏艰辛来到我国，乘越海底山脉，一定身手不凡。能否代我前往北部'山脉之洞'去会见占卜师呢？"国王的目光中充满了恳求之意。

有选项出现，选择"はい"即可。

"太好了，真的太感激你了。"国王喜出望外，频频向多鲁尼哥点头道谢。

行出皇城，进入北侧的山洞。有皇命在身，卫兵二话未说便让开道路。再向山洞深处行进，很快即可进入"山脉的尾根"……

"山脉的尾根"

迷宫层数：13

注意事项：1、魔物异常强悍。且大部分情况下呈多数出现事态，注意随时恢复 HP。2、杖、卷物以及辅助道具的使用是必不可少的。移动一定要稳重，不可急行军，以便出现不良情况能够及时补救。

特色魔物介绍

1、"LV2きつじん"：善于近身战斗，"痛恨一击"有着相当的威力。



2、"トロルボンバ"：巨大的蓝色魔物，蓄力攻击威力惊人（为普通攻击的 1.8 倍）。

3、"イエティ"：浑身雪白，舌头垂落至地面，以群体形式出现，体力充足，行动亦很敏捷。

4、"タマゴロン"：酷似一个破鸡蛋，防御力极高，并可转化为其他魔物。

5、"どくやずきん"：使用弓箭，擅长远距离攻击，且攻击附带毒属性。

6、"キメラ"单回合行动距离较远，且物理攻击不俗。



7、"レノファイター"鹿头龙身，典型的四不象魔物。特殊攻击附带"吹飞"属性。

8、"ミニデーモン"：是地地道道的"贵族小偷"，经常会偷取我方角色所携带的重要物品，令玩家大呼变态。

9、"スライムフレス"：会飞的史莱姆。在本迷宫中一次性出现数量极多，而且可以进行远距离直线火球攻击（可耗损我方角色 10 点 HP）！

10、"おおめだま"：经常运用混乱魔法，令我方角色在几回合内行动失控，这足以致命。

11、"シルバーデビル"：飞猿魔，异常强悍的纯魔体生物。一回合两次行动，并拥有较高的回避率！

12、"ドッグスナイパー"：于空中飞行，使用弓



箭进行远距离直线攻击，而且一回合两次行动……太混了！

迷宫复杂度:4

杀出迷宫，进入"北の高原のほこら"，踏上南侧的上行台阶，画面转换为大地图形式。

走进内陆海西侧的小屋，这里是占卜师巴巴的家（占いババの家）。调查桌上水晶球旁边的书可以记录游戏进度，屋内的坛坛罐罐中能够找到"药草"和"小金币"。

在地下室，多鲁尼哥见到了巴巴。

"喂，做什么！你怎能擅自进入别人的家中呢！"巴巴显然有些气愤。

但听多鲁尼哥讲述来意后，占卜师原谅了他的不敬……

"没有万不得已的事情，很少有人会冒着生命危险来找我，我会尽全力给你个答案。"巴巴一边说着，一边飘上石阶向放置水晶球的屋中行去（这家伙会舞空术）。

巨大的水晶球前，多鲁尼哥左观右看，一脸的搞不懂。而巴巴则闭合双眼，眉头紧蹙，嘴中念念有词，似乎在暗暗发力。

"王妃的病不用担心，今夜就应该能调制出上好的解药。"巴巴慢条斯理地说道。

"至于你儿子那边，因为远在巴黎纳柏，所以要麻烦些……"话毕，巴巴运劲发功，水晶球一阵精光乱闪。

"什么！波波洛的病好象用药也医治不好，看来必须我亲自出马才行。"巴巴喃喃自语道。

"我今晚要为王妃调药，你去二楼休息吧。"巴巴说完便带领身边的小精灵向地下室行去。

到二楼的床前会自动出现选项，选择"はい"便可。

第二天一早，来到放有水晶球的房间，巴巴似乎已等候多时。见她的样子好象有些疲惫，可能是昨夜一宿未眠。

为了给王妃治病，巴巴必须与多鲁尼哥一同前往皇城。二人来到屋外，只感觉空气清新，阳光明媚。

"我老了，不爱动了。去皇城要很远一段路程，看来只有使用'ルーラ'魔法啦，尽管我并不喜欢这样做。"巴巴一边说着，一边带着多鲁尼哥施展瞬移魔法消失的无影无踪了。

一眨眼的工夫，二人已来到皇城门前。见到士兵长竟然在城门口徘徊，于是三人便一同去见皇帝。

老皇帝一见到士兵长气就不打一处来，刚要动怒之际，幸好巴巴上前为其开脱，并奉上传世之药为老皇帝解宽心，士兵长才免遭一死。

随后，数名宫女陪同巴巴一起进入皇上的寝室为王妃治病。士兵长见状想乘机开溜，但却被老皇帝叫住。

"你应当感到可耻，赶紧给我去反省。"老皇帝指着士兵长暴叫道。

士兵长哪里还敢怠慢，连忙跌跌撞撞疾步退下殿去……

这是等待与希望并存的一天，大家都在为治愈王妃的病而忙碌，似乎忘记了时间，不知不觉中，又一个清晨来临了……

王妃的病奇迹般的痊愈了，宫中洋溢着欢快和谐的气氛。来到皇宫三层，见到皇帝正与王妃亲密交谈，虽然打搅他们很不礼貌，但没有情节会更痛苦！"啊，你呀，真是多谢了，去楼下领奖吧。"老皇帝的注意力都在王妃身上，顾不得过多理睬多鲁尼哥。来到皇宫二层，大臣迎面走来，满脸堆笑，点头哈腰。而士兵长则手持圣旨，开始宣读皇帝旨意。

原来，皇帝为了感谢多鲁尼哥，特将"库斯塔利拜朗"港口的私人别墅的使用权拱手相送，并允许利用别墅开设商店，这对于一个商人来说是莫大的荣耀。

有选项出现，当然选"はい"了。

然后是到皇宫一层挑选店员，以提问的形式考察竞选者，当然，外表也很重要。具体选谁就要看玩家自己的口味了。

选员工作完毕后，士兵长告知多鲁尼哥，巴巴婆婆正在城外等他。

来到城门外，与巴巴交谈，她让多鲁尼哥明早乘船送她到南部大陆去解救波波洛。次日一早，与国王告别，国王告知多鲁尼哥选择的店员已开始工作，并让他回南部大陆之前先到店里去看看（还用他说）。

"希望你的儿子早日康复，我会每天为他祈祷。"老皇帝诚挚地说道。

来到"库斯塔利拜朗"港口，先到自己的店里巡视一番（在城镇的最北端）。尔后，到城镇南部的港口准备乘船出海，这时，伊娜思也赶来了！与船前的老者交谈，出现选项后，选择"はい"。

浩瀚的大海上，皇家客轮显得是那样贫弱而渺小，风和日丽，阳光灿烂。

三人端坐在甲板上闲聊，巴巴透露，治疗王妃的药是先祖所传的秘药，名为"ホレ药"，可以让女人在梦中见到自己所喜爱的男人……

"你现在还不明白的！"巴巴摆摆手，笑着对伊娜思说道。

不消几日，三人已到达巴黎纳柏村。船缓缓靠港，村人何时见过如此场面，尽皆惊讶万分，纷纷乘小船出迎（因为船大港小，无法靠岸）。

在波波洛床前，众人屏住呼吸，目光都集中在巴巴身上……

"为什么我会在他身上感到邪恶的气息呢？"巴巴一脸严肃地说道。

"他是被神秘的邪恶力量所侵袭，要不是因为他是多鲁尼哥先生的儿子，具备特殊的素质，恐怕……"巴巴不知不觉中，也有些紧张起来。

"难怪我在占卜的时候会无法察觉，他已被邪恶咒文所封印。只有用'クリス粉'来试试看了。"说罢，巴巴从腰间的口袋中捏出一些紫色粉末撒向波波洛的脸上。随后，又撒了几把蓝色粉末，众人只觉眼前一阵强光闪烁。不消片刻，波波洛竟奇迹般醒来。

"波波洛，太好了，你终于醒来了！"娜娜高兴地跑到床边，双眼含泪。

此后，巴巴要与族长谈话，两人相互客套几句后，便一同行出屋去。

为了庆祝波波洛苏醒，村中连夜举行了宴会，大家唱歌跳舞，尽情娱乐……

疲劳的多鲁尼哥早早就寝，但却被儿子叫醒……

"村人们都在等我们呢，爸爸，我们走"波波洛催促道。

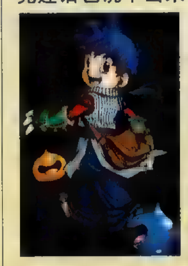
"波波洛，爸爸为了救你，已经很累了，不要玩的太晚呀。"看到老公疲惫的样子，娜娜的心中很不是滋味。

父子二人走出房间，见到村中一片热闹景象，不觉为之一振。与老族长交谈，他似乎从巴巴那里已经得知多鲁尼哥在北方城镇中有了自己的家和店铺，所以他猜想多鲁尼哥一家人将会在明早前往新的家。

但出人意料的事情发生了，而"肇事"者竟然是波波洛！

"我要留在这里，然后像爸爸一样去冒险。我太胆小了，即使在梦中见到黑暗都会害怕，我要锻炼自己，要象爸爸一样强壮！"波波洛握着小拳头，信誓旦旦地说道。

多鲁尼哥见儿子要走与自己相同的人生道路，心中又惊又喜，激动万分。喉头一阵哽咽，一时竟连话也说不出来了。



"族长大人，请您允许我留下来吧。"见到爸爸没有任何异议，波波洛开始请求族长。

有选项，选"はい"吧。虎父无犬子嘛。孩子大了，迟早要独立的。唯有点头答应，村中顿时响起一阵欢呼声……

回到屋中，多鲁尼哥将此事告知妻子。娜娜见到儿子已下定决心，而且事已至此，心中虽不愿意，但也无可奈何。

一大早，多鲁尼哥夫妇二人乘船离去，波波洛的冒险即将开始……

——待续——



文／葵双叶 责编／惊寂

PS	发售日:2002年10月10日	厂商:SQUARE	
	类型:RPG	媒体:CD-ROM	其他:——

最终幻想



初期人物的选择:

了解这款游戏的朋友都应知道这款游戏开始对于主要人物的的基本选择规律,但对于新接触的朋友还是要提一下。

在初期选择时会出现6个人物可供你选择,但是你只能确定其中的4人同你一起冒险,而主角是固定的,所以要慎重的选择才成。

初玩者最好选择互补性的最强阵容,就是两名物理攻击系同两名魔法攻击系的站队,其职业应是战士－盗贼－白魔法师－黑魔法师的组合,这样会使你在FF世界中的冒险轻松自在。

六种职业简单说明

初期	转职后	特征说明
战士	英雄	武器攻击的实力最强,并可以掌握少量白魔法。
盗贼	忍者	武器攻击较差,但可以盗取敌人物品,人这是可以学习一些黑魔法。
僧侣	大僧侣	不会使用任何魔法,但是没有武器时,他的徒手攻击最强。
红魔法师	红魔法师	武器攻击的使用属于中级,对于黑白魔法的使用也可达到一定程度。
白魔法师	白魔法师	可使用全部白魔法,但对于武器攻击系完全不在行。
黑魔法师	黑魔法师	可使用全部黑魔法,但他的HP相对比较偏低。

1 游戏开始后,你所带领的四位光之勇士将出现在克尼里雅城旁的一个小村庄里,进入城堡后与人交谈得知在2楼能找到皇帝陛下,找到皇帝并与之交谈得知此国的公主被佳岚朵捉去了。国王焦急万分,请求战士们出手帮助。并打听到公主被捉到了城北的卡欧斯神殿。由于战士们初期只有400元所以对于武器和防具请优先购买。准备向神殿出发。

物品:无　敌人:无

2 来到神殿后先在四个角上的房间中拿取物品,这样就能轻松面对了。佳岚朵在进入神殿的正面门中,公主则在他的身后。只要体力保持充沛状态,赢得胜利轻而易举。

战斗胜利后,与公主说明来意就能回到克尼里雅城的大殿。在大殿上国王了解到战士们所肩负的使命后立刻派人在北方建造一座桥。再与公主对话后就能获得一个琵琶琴。至于用途以后就会知道了。勇士们在出发前可先在城中转转,但发现宝物库上着锁,从门口的老者得知只有神秘钥匙才能打开这宝库的门。出城走过刚建好的桥向北方前进。

物品:リュート(救出公主后)

敌人:ガーランド(较弱,容易击倒)

3 过桥后的敌人将较强,一定注意。继续向北方便可以看到一个洞窟,这就是麻朵雅的洞窟。进洞后可以见到魔法师麻朵雅。由于她的水晶眼被盗而无法看到一切,使她十分焦急。这次要帮住她找回水晶眼。而在她的身边会有几个神器,它们所说的话其实是对你的一种暗示。在东方有一个港口镇,进入镇后听闻这里常有海盗作乱。来到左上方便可以看到海盗头毕柯,你们击败他手下的9个强盗后便可以将其收服,而且能获得一艘船。

物品:无　敌人:かいぞく(9名,采取个人击破便可轻松获胜)

4 驾乘着你的船向南方进发,便会看见一座城市,在它附近的村庄靠岸。进入艾尔弗城,来到大殿,便可以看到已经沉睡五年的王子。他的臣民纷纷请求战士们帮助王子从诅咒的梦中醒来。与人交谈了解到这是一个叫阿斯多斯的人下的诅咒,但他现在行踪不明。继续在城中询问听说西边的萨希雷达城非常奇怪。战士们决定前往调查。出发前应补充装备及魔法。

物品:无　敌人:无

5 众英雄步行向西边的萨希雷达城市前进,出了艾尔弗城向西前进当看到山路再向北,便可到达。萨希雷达城里空荡荡的只剩国王坐在王座上。与之交谈,他便会请战士们帮他找回他的王冠,这样就能使被阿斯多斯破坏的城恢复原貌。而王冠的位置在沼泽洞窟。

物品:无　敌人:无

6 出城向南方便可以看到一个地洞,这就是沼泽洞窟。在地下三层的一间屋子里便可以找到王冠。取得王冠后恢复体力并回到西面的城里,将王冠交给国王,但意想不到的事发生了,那国王狂笑着现出本来面目—原来这个假国王便是亚斯多斯!激战马上开始,一番交战后,你们除去了这个邪恶的家伙,并得到了水晶眼。再次回到麻朵雅洞窟,将其交还给了魔法师麻朵雅使其复明。她非常高兴,得知我们要帮王子苏醒,就很大方地将清醒的药送给了战士们。战士们马上回到艾尔弗城,将药交给王子身边的侍从,马上就可以令王子苏醒。王子为表感谢之情,将神秘的钥匙交给了战士们。这次有了钥匙就可以打开以前打不开的那些门了。

物品:クラウン、水晶の目(击倒亚斯多斯)、目覚めの药(麻朵雅制作)、神秘の键(王子赠送)

敌人:ビスコディーモン、アストス(使用中级魔法进行攻击并配合物理攻击)

7 拥有钥匙后,你们还记得克尼里雅城里的那扇上了锁的门吗?打开它在那里便可以找到火药。同时还有四处有封印的门,分别是エルフの城,西の城,沼の洞窟,コーネリアの城,カオスの神殿,都是非常好的武器和防具。

物品:ニトロの火薬(克尼里雅城的宝物库)

敌人:无

8 战士们来到西方的朵瓦弗洞窟,在这里有个叫奈利科的老人,而他正在挖一条运河,但没有炸药就无法将运河打通。现在战士们找到的炸药正好派的上用场了。奈利科得到火药后就会马上将工程做完。这样战士们就可以想南方的陆地前进,乘船向下前进就可以看到刚开通的运河,穿过运河就可以来到外海了……

下次的目的地将是一个叫摩踱的城镇。

物品:无　敌人:无

9 驶出运河,往上便可来到荒废以久的摩踱镇。城镇中一片残破荒废的景象,通过与路人的对话得知,这些都是居住在附近的吸血鬼潘湃亚破坏的。在镇中还可以打听到,巨人岭的巨人们都非常喜欢宝石。

在南方半岛的土之洞窟可以看到潘湃亚。将其击败后可以在旁边的宝箱中找到一颗星彩红宝石。并且在其屋后有一块神秘的石板。现在还不能揭开其中的秘密。勇士们只得向巨人岭进发。来到巨人岭,果然有一个巨人挡在路口,只好把刚得到的宝石交给他,他将其吃掉,吃完后便得离开了,战士们才能得以通过。

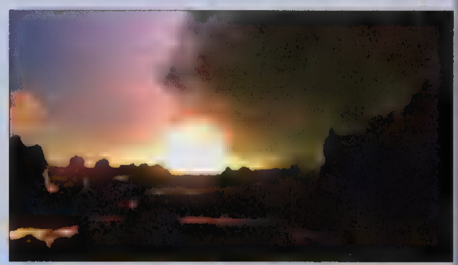
来到了贤者萨塔的洞窟,并见到了贤者萨塔。他会给战士们一根土之杖,并告诉战士们在土之洞窟中的那块石板前使用。

物品:スタールビー(在洞窟屋中的宝箱忠)、土の杖(贤者洞窟中得到)

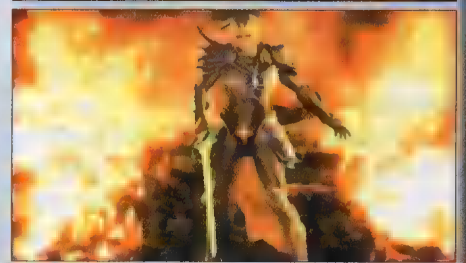
敌人:バンパイア(火焰是他的弱点,可使用白魔法加以攻击)

10 当战士们来到石板前使用土之仗,果然那石板在土之杖的点击下碎裂了,现露出下面的暗道。进入暗道,经过复杂的道路后终于找到土之水晶。正当大家高兴之际使大地腐败的真正敌人—土之卡奥斯利奇突然献身,向战士们发起猛烈的攻击,虽说有一定的难度但还是能应付过来的,将其击败后大家登上台座,这时土之水晶便恢复了往日的光辉。当众人回到摩踱镇便可以打听到有关飞空艇的消息,但似乎需要种神奇的石头才能使船浮起来。

乘船往西行驶,从MAP上的东侧出来,便可以来到一片陆地,在路上探索便会发现一个新月型湖泊包围的美丽城镇—科圣雷克镇。进入小镇,在镇的右上方有12位预言家,只要和他们多对话便可以知道许多事情。由







于我们已经恢复了土之水晶的光辉，其中一位预言家会给战士们一条可以在河流湖泊中航行的独木舟。

物品：カヌー（科圣雷克镇12贤者之一赠送）

敌人：リッチ（物理攻击的怪物，会使用几个魔法等。但是同样怕火攻击）

11 众人来到河流上游的戈卢格火山，在山上到处都是损伤区域，如果误入每走一步便会减一格HP，所以要准备好大量恢复道具。并且这里得道路会令你迷失方向，所以要清楚记住你的位置。在地下5层的一间小屋中你可以看到火之水晶。显然，不能避免要和火之卡欧斯—玛利里斯交手，战胜的朋友们踏上石台，恢复了火之水晶的光辉。当回到城中时又得到浮游石在火山北面的地方这个新情报。众人向新的目标进发。

物品：无　　敌人：マリリス（以物理攻击为中心的攻击，战胜机率较大）

12 使用独木舟便可以顺河流来到冰之洞窟。冰之山洞内部非常广大，所以需要多花时间去开辟。应注意的是在这里将有新的敌人登场。在地下3层有一个被陷阱包围的宝箱，具经验判断这里就是宝物，但拿到它可不易，先从这里的陷阱掉下去，然后用直通的阶梯爬到地下1楼，再到里面房间的陷阱，再掉下去就可以到宝箱前了。当然宝箱中装的是浮游石了。但是拿到浮游石前还需同敌人战斗。

众人回到城中得知飞空艇在沙漠之中掩埋许久，马上向南方的沙漠前进。来到大陆南方的利卡沙漠，在沙漠中使用浮游石，便可以看到飞空艇从沙中慢慢升起。大家走上前按确定键就可以上船了。（但要注意的是飞空艇只能在绿色的草地上着陆） 现在拥有了飞空艇，便可以自由地往来于北半球的所有场所。

物品：浮游石（冰之洞窟内捡到）

敌人：ビホルダー（以石化和一击必杀为中心的攻击，使用物理攻击）

13 众英雄乘坐飞空艇在北半球行驶着，在北方诸岛上有许多地洞，洞中都住着龙族。根据这些龙诉说，龙王巴哈穆特能赋予有勇气人以称号。但见到了龙王以后，竟然被要求出示勇气之证，这几个勇士们当然没有了。经多询问后得知，勇气之证放在西方的试练之城中，众人立刻前往。由于此城周围飞空艇无法着陆，所以只能把艇停在上方的半岛再步行过来。刚进入城中时似乎一时间无法找到向上的楼梯，其实一楼中的那个宝座就是关键，只要你站上即可转移。而二楼的柱子也是可以进行空间转移的，进入三楼后，在一个宝箱中便可以找到一根老鼠尾巴，真是难以置信的勇气之证。回到龙王洞穴，将这个老鼠尾巴交给巴哈穆特。果然，这就是勇气之证，龙王使用法力，将战士们的能力全部提高，并且晋升了新的职业。

宝物：ねずみのしっぽ（试练之城再奥宝座后的宝箱）

敌人：ドラゴンゾンビ（使用不死系及火焰系的攻击最有效）

14 获得提升的勇士们乘飞空艇向龙王洞穴西方前进，来到海边大陆上的一座城镇，但这里没有可以让飞空艇着落的地方所以只能在大陆河流的下游着陆，然后步行进城。来到城镇顺便先补充角色们身上的装备，这样便可以以最佳状态进行下面的冒险了。同时还可以在成立搜集一些情报。有助于日后发展。在这个镇中有一个用木桶做的潜水艇，但由于不能在艇中呼吸，所以不能使用。现在问题就是要寻找可以提供氧气的空气之水。再次登上飞艇向右上方前进，来到一座群山环抱的山顶城市卡义吾，这里是可以停靠飞空艇的。进入城镇后可以谈听到非常重要的情报，是有关泉之妖精的。经过一番探索后即可向下个城市出发。在这个山顶城市南面还有个城镇，但这里飞空舰是不能着路的，但这个城中有诱发买最强魔法的商店。只要你手中的金钱富余的话。

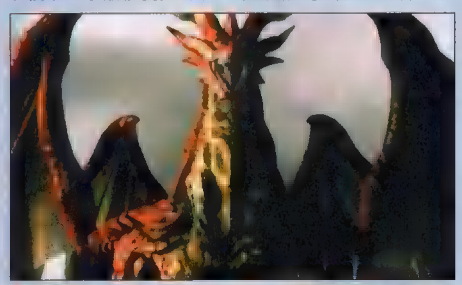
宝物：无　敌人：无

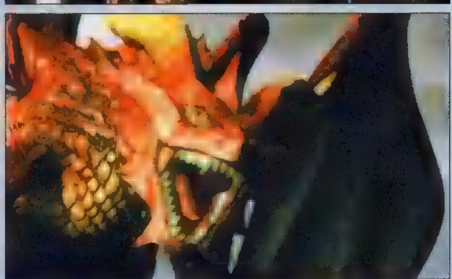
15 众人在山顶城市发现一处泉水，经过打听这里原本有个泉之妖精可以吸取泉底的空气之水，但她已经被黑心的商人抓住并被卖给了商队，现在商队正在克拉旺镇西方的沙漠中。主人公们立刻赶往那个沙漠，并在一片绿洲的旁遇见了这只商队，但他们只有一种物品出售那就是装有妖精的妖精瓶。但需要花50000金币才可“赎回”妖精。为了以后的发展只得交出。打开瓶子，那妖精立刻飞出去跑了。大家跟着她回到山顶小镇，她就会给战士们空气之水作为回报了。这次再回到海边城市克拉旺，已拥有空气之水的勇士们现在只需调整装备和购买药品了，尤其是恢复性药品。之后便可向海地神殿进发了。

物品：妖精のビン（再商队处花50,000元购买）

空气の水（山顶城市中妖精赠送）

16 到克拉旺镇乘上潜艇一下子就到了海底神殿。神殿分5层。在神殿的最上层会有一些被关的人鱼和一些宝箱，而在西北角的宝箱中可以发现玫瑰花石。在神殿最下层就看到水之水晶了，当然一样会出现守护的妖怪，大家协力击败水之卡欧斯—克拉恩后就可以使水之水晶恢复光辉了。来到默门多镇，找到右上方





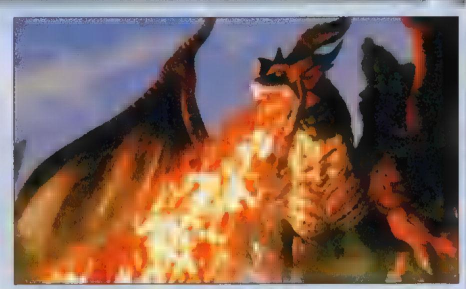
的学者乌尼，请他来解读玫瑰花石上的文字。原来这上面刻的是鲁非语……

物品：ロゼッタ石（海底神殿中捡到）

チャイム（默门多镇的人赠送的）

敌人：クラーケン（采用物理攻击同魔法攻击同时进行。弱点是雷属性魔法）

17 众人来到东方的鲁非镇，和那里的一个居民交谈后可以得到钟琴。从居民处得知，在城镇北部的海市蜃楼只有身上带有钟琴才能进入。而那海市蜃楼便是进入浮游城的唯一入口。天空人的风力被浮游城的地亚马特挡住了，他们的祖先做的机器人也在那里。为了找出操纵四个卡欧斯的住所，鲁非人派了5个战士去寻找，但他们好象以被蝙蝠抓走了。从海市蜃楼到浮游城还需要一样东西。在克拉旺镇顺河流向上穿过一个瀑布可以来到一个洞里，在那里可以看到一个机器人，它会交给战士们一个跳关方块。这样，勇敢的战士们就可以向浮游城出发了。使用钟琴之后就可以进入蜃气楼塔。楼塔中有许多宝箱，而且放置比较集中。在3楼的可以看到跳关地带，这时就使用身上的跳关方块来解决。来到浮游城，这里据说是鲁非人的祖先建立的一座太空站，在这里是没有楼梯连接的，都是用三角形的跳关地





带来代替。在浮游城三楼有一个能看到下界的窗子，从这窗子可以看到土火水风4个水晶的祭坛，可以看到4股力量像雾一样流入中心地中，也就是卡欧斯神殿所在地。4楼的地形很奇特，环状的地形会使人迷失方向。这就要靠训练有素的记忆力来解决了。浮游城最上层楼有一条细长的通道，通道尽头的屋子中就放着风之水晶，上前击败风之卡欧斯德亚麻特之后终于恢复了全部四个水晶的光辉。故事不会这样就结束的。

物品：ワーブキューブ（瀑布里的洞窟中找到）

アダマンタイト（浮游城中找到）

18 回到雷克圣克镇，十二位预言者出现并告诉你要消灭罪恶的源头必须回到2000年前。而最终的目的地就是卡欧斯神殿！再次回到神殿中，神殿里徘徊着那5只蝙蝠，但这实际上是那些天空人所变。按蝙蝠所说，用4个水晶的光辉一起照射在房间中的黑水晶上，那么4种力量便会聚集在一起，而可以回到2000年前的卡欧斯神殿。勇士们将所有装备调整好，向着最终的邪恶冲去。

宝物：无　敌人：无

19 勇士们终于来到2000年前了，这里危机四伏。在尽头的门内有一个充满邪恶之气的石台。注意途中将出现一些强敌一定要小心应战。这时如果弹奏起序幕中公主给予的竖琴就可以破坏邪恶的封印，打开通向最终恶首之路，到达地下时曾出现过的四个卡欧斯会再次登场，但实力会比以前还要强，经过顽强拼搏而胜利的英雄们虽以大伤元气，不过是值得的，因为敌人会有最强级的武器和防具脱落，不要忘了收起来。

终于到达最下层了，这个世界罪恶的元凶即将登场，这最终战究竟会是怎样的呢？那只有请诸位玩家自己去揭晓了。

努力吧，各位勇士们！！！



文／葵双叶 责编／惊寂

PS	发售日:2002年10月10日	厂商:SQUARE
	类型:RPG	媒体:CD-ROM	其他:——

最终幻想II

1 游戏开始主人公们一行4人被凶恶的帝国兵包围，以主人公现在的实力等级来说战胜完全是不可能的，如果硬战的话结果只能是我军全灭，所以众人只能向外武装突围。

亲眼目睹所有反叛军被帝国军杀害，众人心中当然非常悲伤，但面对即将到来的追兵，众人们只能撤到亚鲁迪雅镇起义军的地下指挥部中。与公主交谈，她将告诉你们一句反抗军的暗语——“野玫瑰”（のばら）。再与公主旁边的侍卫毕鲁达交谈后得到你的第一个任务—回到菲因城找到内应。英雄们向着北方菲因城前进。

获得物品:暗语のばら（从ヒルダ处得到）关底敌人:无

2 与众人交谈完毕即可向菲因城移动。位置就在亚鲁迪雅镇的西北方。进入菲因镇，这里已被帝国的军队所占领着，所以到处都是敌人。如果你和他们交谈就会引发战斗。由于你的实力非常之弱所以会被他们瞬间干掉。你只能顺着菲因城的外墙西北出来，向酒馆前进。在店的右上角的是酒店老板，和他交谈时你将说出暗语“野玫瑰”，老板就会让出他身后的密道。密道的尽头房间里会躺着一个生命垂危的男子。与之交谈并亮明身份，之后可获知他是斯科特（スコット），卡修恩王国的王子。他将拜托你传话给他的弟弟，并交给你一枚信物戒指（リング），随后离开人世。

获得物品:リング（斯科特王子赠送） 关底敌人:无





3 勇士们回到亚鲁迪雅镇，向公主叙述了斯科特最后的遗言，把戒指交给公主看。开始布置下一步任务。要打败帝国军需要有威力强大的武器，而传说中的米斯里鲁（ミスリル）金属可以大大增强反抗军的装备实力。而只有住在萨拉玛多镇的约瑟夫才知道米斯里鲁金属的所在地。同毕鲁达交谈后，他便会加入队伍，随众人一起出发寻找米斯里鲁金属。而且他身上携带的独木舟（カヌー）在河流与湖泊中使用是非常方便的。再与公主交谈后又可以了解到帝国军正在将飞空艇（ひくうせん）扩建为大战舰（だいせんかん）。并且已经有一个神秘的黑暗骑士加入了帝国军，来负责大战舰的建造工程，而他现在已经被召回帕拉美奇亚城。众人渡过北方的湖泊往东行可以到达帕鲁姆镇，从这里到波夫特镇有定期轮船来往，只要在这里付**32G**就可以乘坐。来到波夫特镇，酒店中有个叫施德（シド）的人，他利用私有的飞空艇做生意，只要付一定的钱就可以到其他四个地方:巴夫斯克镇**100G**，萨拉马多镇**200G**，塞美多瀑布洞窟**300G**，卡修恩**400G**。乘飞空艇来到萨拉马多镇，发现镇中几乎没有一个男子，经了解才知道男子们都被强拉到雅斯朵瀑布洞窟采集米斯里鲁金属矿去了。而在一间屋子里发现了唯一的男子—约瑟夫。与他交谈，他会要主角们救出所有男人才肯相信。众人向瀑布洞窟前进。

物品情报:ミスリル （毕鲁达处得到）\ひくうせん（毕鲁达处得到）\だいせんかん（毕鲁达处得到）

关底敌人:无

4 进入雅斯朵瀑布洞窟，在**3**层发现萨拉马多镇的镇民，其中有约瑟夫的女儿，还有神偷波尔。经过交谈得知米斯里鲁在洞窟的深处，但还没有找到。波尔会帮助这里的俘虏逃脱的。

来到洞窟**5**层，在房间里发现了一个宝箱，但有一个妖怪士官守护在路口。只要干掉他后就能得到米斯里鲁金属。在**5**层的尽头可以得到一本跳跃术（テレポ）魔法书，有了它可以直接出洞了。

回到亚鲁迪阿镇，在武器店将米斯里鲁交给托布鲁，他就会制作出米斯里鲁武器和防具。以后武器店就会多了一个伙计，专卖强力的米斯里鲁武器和防具。

来到巴夫斯克镇，这里已经被帝国军所占领，但是和这里士兵交谈不会引发战斗。在这里了解到黑暗骑士还没回来，由无能的波肯指挥一切。看来这是接近大战舰的好时机。在镇南找到了反抗军的间谍，和他说出大战舰的消息，他就会让出通路。

进入秘密通道往前行可以看到出口，但是黑暗骑士会守候在出口处。一番对话后来到外面，看到的却是大战舰的升空。再一次回到地下通道，在里面房间的宝箱中可以找到通行证（つうこうしょう 通行证）。

获得物品:ミスリル（将サージェント击倒获得）

つうこうしょう（在密道屋中获得）

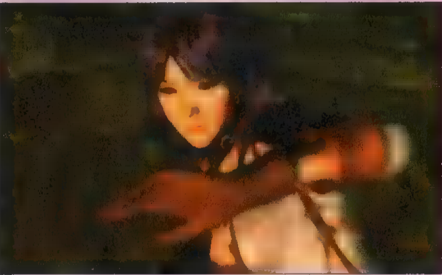
关底敌人:サージェント（单使用力量无法击倒，应配合魔法）

5 到波夫特找到施德，询问有关飞空艇和大战舰的事。得知就象大战舰一样，飞空艇需要使用太阳火焰（たいようのほのお）作为动力。但控制太阳火焰是很危险的。过量的太阳火焰会给飞空艇的引擎带来灾难。回到亚鲁迪阿镇。毕鲁达离开了队伍来到国王的房间。

在卡修恩的火之节三年一次。使用超级火把（エギルのたいまつ）来传递太阳火焰。如果能找到超级火把，太阳火焰就是你的了。

斯各特被帝国军抓获时为了保护太阳火焰而隐藏了卡修恩的入口。只有用女神铃（めがみのベル）才能打开卡修恩城的大门。只有卡修恩城王族才知道女神铃所在地。”

为了找寻女神铃，众人又一次来到萨拉马多镇与约瑟夫见面。约瑟夫一改先前的冷淡态度，向三人提供了一些情报并加入了队伍。女神铃藏在北方的雪原洞窟中（せつげんのどうくつ），而要到达雪原洞窟必须有雪上船（せつじょうせん）。约瑟夫将雪上船藏在了塞美多瀑布洞窟中，众人只好再次坐独木舟



来到塞美多瀑布洞窟。

在塞美多瀑布洞窟入口附近有一块兰色记号石头。在凹处的右上角调查可以发现秘密房间的通道。顺此道前行就可以得到雪上船。

有了雪上船就可以在雪地上自由移动了。来到了雪原洞窟。洞窟入口边有一条长长的阶梯，来到了地下五层，那里生活者许多大海狸（ジャイアントビーバー）。众人来到右上方一个海狸面前，交谈得知一个铃被藏右边的墙内。

众人顺着指示找到了右方墙壁的一条迷道。顺路前行看到了守护女神铃的亚达曼泰马（アダマンタイマイ），将其击败后就可以在其身后墙上拿到女神铃。顺着右方的通道准备出洞。



经过那条长阶梯一半的地方，猛然响起了一阵怪笑，波肯出现在众人面前。进行战斗，但那个家伙交手几回合就往阶梯上方逃去，众人正要追击，但一个巨大的圆石顺着阶梯滚了下来，原来是计。四人赶忙往下跑去，但那石头眼见是越来越近，在千钧一发之际，约瑟夫挺身而出，用身体顶住了那巨大的圆石。**3**人逃到了安全的地方，但约瑟夫却永远地被压在大石之下。

获得物品:たいようのほのお（施德处得到情报）\めがみのベル（将亚达曼泰马击倒获得）

关底敌人:アダマンタイマイ（冷气是他的弱点）\ボーゲン（虽然较弱，但恢复速度快，并且会使用连续攻击）

6 亚鲁迪阿镇。

好，现在你们可以进入卡修恩城了。施德会把你们带到卡修恩城。入城就可以看到一楼大厅中央的太阳火焰，但没有超级火把无法获取此火种，而火把就在城中。使用女神铃开启城门，刚进去就看到了一哥顿，原来他也想得到太阳火焰，由于这里的怪兽比较强悍，所以他实在难以前进。既然众人目的一致，那干脆联合起来，于是，哥顿便加入武装阵营。城堡中有许多宝物，可以尽量收集。但最关键的超级火把在四楼，打倒守护怪兽红灵魂（レッドソウル）之后就可以获得。

众人回到进城口的大厅，使用超级火把便获得了太阳火焰。出城后，施德的飞空艇飞了过来，并且看到一艘大战舰在后紧紧追赶着，众人见两艘飞艇渐渐远去，情况看来十分的危急。

大家回到亚鲁迪阿镇，得知了一个不幸的消息，施德的飞空艇也被大战舰俘获，公主妹妹娅也在其中，并且打听到大战舰正停靠在北方补给基地。事不宜迟，众人加紧向北赶去。

准备进入大战舰内部，真是防卫森严。入口处有个卫兵正在盘查进出人员。而我们的英雄靠已经得到的通行证蒙混进入，战舰中一片庄严的景象。在战舰深处找到了被囚禁的公主姬蕾娜和施德，主人公们立刻检查铁门，发现可以很轻易的敲开，但公主却神情呆滞，斐里奥尼鲁决定先代公主走，英雄们决定把太阳火焰投入大战舰引擎。告别施德和公主，寻找引擎室的所在。绕过一些士兵把守的关卡，终于到达了大战舰的核心地区。将太阳火焰投入引擎的中央。突然，黑色骑士出现了。众人赶快离开这里。

逃离了大战舰，刚登上施德的飞空艇。就看到大战舰猛烈地爆炸，变得四分五裂。

获得物品:エギルのたいまつ（将レッドソウル击倒便会获得）\たいようのほのお（在カシュオーン城**1**曾获得）

关底敌人:レッドソウル（魔法对于他全无效，应使用武器进行攻击）

7 众人回到亚鲁迪阿镇的国王房间。国王的病情更加恶化了，与之交谈便会得知龙骑士是我们唯一的希望，他们的故乡迪斯特（ディスト）的岛国被帝国军摧毁了，那里只有少数的幸存者，我们的的未来，就依靠飞龙（ひりゅう）了。随后便欣然长眠。众人来到会议室，哥顿会告诉众人一些关于龙骑士和飞龙的事。下一步的目标是岛国迪斯特了。

但要到迪斯特，必须要有船只。来到在帕鲁姆镇（パルムのまち）众人见到了一个陌生女人。她居然主动提出要用她的船带众人去迪斯特。众人上船但帆船突然停止在了风平浪静的海面上，那女子突然翻脸，召集了一批海盗向众人围拢过来。原来她

就是女海盗蕾拉。众勇士进入战斗，轻易将海盗击败。与蕾拉对话，蕾拉便会加入队伍。

到达迪斯特城。城中居然只看到母子两人。与他们交谈后才知道帝国军在水中下毒，几乎毒杀了所有飞龙。由于飞龙和龙骑士相互依存，缺少了飞龙帮助的龙骑士很快被帝国军歼灭了。现在只剩下这母子两人和城堡深处的一条奄奄一息的飞龙，它似乎想说些什么，但它的话无人能懂，而龙骑士是通过特殊的项链（ペンダント）和飞龙交谈的，只要能找到那项链便可以从飞龙那里了解很多事情。

在城北的迪斯特洞窟地下二层，众人找到了一具龙骑士的尸骸，在其身上找到一串项链。回到迪斯特城，佩带着项链与飞龙交谈，便能听懂它说的话。从飞龙空口中得知一个叫理查得的龙骑士出发寻找被禁的魔法一一究极术。并将一个蛋（ひりゅうのたまご）交给勇者们，只要将它沉没在北方洞窟的生命之泉中即可，这就是挽救飞龙种族的最后希望。

再次来到迪斯特洞窟，在地下五层。击败守在泉水前的吐火兽（キユイラ），来到泉水前将蛋放入泉水。再次回到城堡，那只飞龙却已经离开了这个世界。

获得物品：りゅうきし（科德处获得）\ひりゅう（科德处获得）\ペンダント（迪斯特洞窟地下2层找到）\ひりゅうのたまご（迪斯特城的飞龙手中获得）

关底敌人：キマイラ（整体实力非常强，可用武器同魔法协作进行攻击）

8 回到亚鲁迪阿镇。便得知姬蕾妲公主行为异常，众人立刻前往来到公主的房间。公主想同斐里奥尼鲁单独谈话，并用挑逗似的语气对斐里奥尼鲁，斐里奥尼鲁立刻对她起疑心。那公主狂笑着露出了本来面目，原来她是帝国的拉美雅公主（ラミアクィーン），此时等在外面的另外三人破门而入，众人同心协力击败了她。这时一个反抗军的士兵进门报告，帝国斗技场将要举行斗技会，而奖品就是一姬蕾妲，大家必须快点去救她。随后蕾拉离开，哥顿加入，英雄们立刻向斗技场出发。

来到斗技场四周却一片寂静，穿过宽敞的中间战场，居然看见帝国皇帝坐在那王座上。众人正待上前，只见一道栅栏降下，隔在他们与皇帝之间。[illegible]出路以被封死，原来是圈套，帝国皇帝放出了一个贝希摩斯（ベヒーモス）的怪兽，众人奋起战斗，将之消灭。正要向皇帝所在地扑去，但不幸再次陷入圈套，全军被俘虏。

身处大牢中，众人正一筹莫展。突然听到铁门外发出响声，上前一看，守门的卫兵躺倒在地上，而其后站着他们曾经在塞美多救过的神偷波尔，但随后他便利去。众人继续在牢中寻找，终于在地下二层找到了姬蕾妲，随后离开了斗技场。

来到亚鲁迪阿镇，发现所有反抗军都出发去菲因城，准备收复失去的国土。众人往菲因赶去，途中发现了反抗军临时驻扎的营地。菲因城堡。在入口处看到了守侯着的蕾拉，蕾拉再次加入。四人齐备，一口气冲向最顶层，击败牛头司令官（コートス）后，菲因城收复。菲因城终于恢复了以往的样子，帝国军在这里造成的破坏正在被逐步修复。

获得物品：无

关底敌人：ベヒーモス（强敌，并使用武器进行2次攻击，可多用魔法牵制进行攻击）\ゴートス（不算强敌，物理攻击即可）

9 敏西迪亚是一个不可思议的地方，但敏西迪亚塔被一个魔法层封印住了。你必须要找到两个假面才能进入。白假面



（しろいかめん）就藏在这个城堡的地下。这段咒文能打开地下室的大门（エケメテロエス）。在敏西迪亚塔内藏着最终魔法——究极术（アルテマ）。它对打败帝国一定会很有帮助的。

现在目标很明显了，必须先得到他们脚下的白假面。在城中打探，听说现在正在城内的神偷波尔知道那扇门的位置。众人在一间房间里找到了老朋友波尔。从波尔处得知在大殿上检查右上角。在右上角使用那句咒文，一条秘密通道被打开了。

菲因城地下隐藏着许多秘密通道，道路繁复，但许多珍贵的武器防具散布其中。由一楼左下方的楼梯往上走就可以来到镜子大厅，在镜子前如果使用那个在迪斯特获得的项链，就可以看到沉没在洞窟泉水里的飞龙蛋，而关键物品一白假面就藏在墙下五层的一个房间内。

终于得到了白假面，众人接下去就要赶程去敏西迪亚村。

在敏西迪亚城地下室，众人发现了一个女神像。根据古代之书的提示，将白假面带在了她的头上。但似乎什么事都没有发生。

通过消息打探，众人得知黑假面就在南方的一个小岛上，乘船找寻了半天终于找到了那个孤僻的小岛，而岛上有一个山洞，洞窟中长满了藤蔓，很容易迷路，到地下三层，发现了生活在这里的假面族人。从他们的话语中得知黑假面是他们族的宝物，就藏在洞窟深处，走过森林般蔓草繁盛的通道，来到有泉水涌出的地下五层，在一间房中发现了一个宝箱，与守护兽巨角野羊（ビッグホーン）交手。将其击败后就可以得到黑假面。

来到敏西迪亚洞窟，找寻那开启敏西迪亚塔入口的晶体杆。在地下一层的房间前有人挡住了去路。就是和英雄们长得一模一样的自我双重幻象。由于已经将白假面戴在了女神像上，此时只要将黑假面戴在黑幻象脸上，它就立刻消失了。洞窟中房间众多，寻找中来到了地下五层，于一间屋内的三宝箱中，发现了关键物品——晶体杆。

获得物品：しろいかめん（菲伊城地下获得）\くろいかめん（南方岛的洞窟中获得）

关底敌人：ビッグホーン（相对普通的一场战斗，作为练级使用）



10 在敏西迪亚得到晶体杆之后，众人坐船径直往敏夕蒂雅塔城驶去。

敏夕蒂雅塔城位于环形海湾的中间海岛上。当船行至海湾口时，听到隆隆的轰鸣声由远及近传来，只见一个巨大的海浪席卷而来。刹那间船只被大海啸吞没了。

斐里奥尼鲁醒来，卡伊和玛利亚都在，惟独不见了蕾拉，三人沿途寻找着蕾拉。在深处发现有居民居住着。与一个老者交谈，得知我们都在海龙王利威雅特的胃里。再与其他人交谈得知道这里的居民都是被利威雅特吞食的。而利威雅特本身也是保护封印的怪兽。

在那些居民中，三人碰到了一个穿着奇怪的人，名字叫理查德（リチャード），是龙骑士一族，与之交谈得知从这里出去只有一条路，但有个怪兽阻挡着，理查德加入站队，来到唯一的船边，但一个蓝毒毛毛虫挡在船前，众人将其消灭。

回到了菲因城，应理查得的要求来到了迪斯特城。入城后理查得与母亲进行进行交谈。

离开了迪斯特，众人乘船再次向迪斯特塔进发。顺利得来到塔前。主角身上的晶体体与敏西迪亚塔发生强烈的共鸣，一道火焰从塔顶直刺云霄，高塔的入口开启了。塔内处处潜伏着怪兽，在第三层有火巨人兽守护，第五层为冰巨人兽，第七层为电巨人兽。过了这三道关卡之后，终于来到了最顶层——10层楼面。众人居然看到了毕鲁达。四人退到一旁，只见毕鲁达将全身的法力化做一道白光击向禁闭的大门，大门开了，但毕鲁达也随即瘫倒在地上。毕鲁达安然地合上了眼睛，离开了人世。

众人得到了寻觅以久的记录最终魔法的一究极之书。

获得宝物：クリスタルロッド（ミシデイアの洞窟中获得）\アルテマのほん（ミシデイア塔上获得）

关底敌人：ラウンドウォーム（使用正面攻击，是非常强的）\ファイアギガース（弱点是冰冷系的攻击，使用冰系最有效）\アイスギガース（弱点是火炎，这个也不难大）\サンダーギガース（弱点是毒气，所以应选择好的攻击方法）

11 再次回到敏西迪亚，众人听到了惊人的消息一帝国制造出了龙卷风，正在攻击北方国家。

英雄们回到亚鲁迪雅镇，面对的是一堆废墟和无数死者。



回到菲因城，看到城堡安然无恙。但他们可以看见龙卷风正向这里卷来，情况危机万分。只有到龙卷风中消灭皇帝。

众人想到了那最后一棵飞龙蛋，以及曾经在城中镜子大厅看到过的情景。

再次来到镜子大厅，对着镜子使用那根项链，镜中浮现出迪斯特洞窟泉水的图象，而那个飞龙蛋已经破壳了，一个可爱的小飞龙从中飞出，不多时，它受到了项链的指引来到了镜子大厅。

龙骑士理查得控制着飞龙，在龙卷风附近盘旋了几圈后猛然冲入到风眼之中。在风眼内不断有怪兽上前阻挠。走到最深处发现皇帝端坐在宝座上。

两个卫兵冲了上来，四人没费多大的力就能摆平。随后又一队人冲了过来，又轻易干掉。

皇帝亲自出手了。众人使出全力终于将其打倒。

英雄们回菲因城，舞会上一个受伤的士兵冲了进来，众人得知黑骑士接管了帝国，成为了新的皇帝！而且黑骑士就是雷恩哈特（レオンハルト）。

众人赶到帕拉美奇亚城（パラメキアじょう）。

由于帕拉美奇亚城四周环山，步行不能进入。到神偷波尔的家打探些情报，但遇到施德，与之交谈得到飞空艇的所有权。

乘船来到波夫特镇，发现飞空艇完好无损地停在镇外。

利用施德用生命换回的飞空艇，众人从帕拉美奇亚城的上方落入城中。众人在这个城内寻找着通向城顶的道路。来到在第七层中看到了坐在王位上的黑骑士，应该是雷恩哈特！

双方之间的战斗一触即发，正在此时，一阵阴狠的笑声从雷恩哈特身后传来。他转身一看，居然有个和已经被消灭的皇帝长得一模一样的人坐的王座上。

皇帝逼了上来。危急时刻，理查得召唤来了飞龙。理查得等众人爬上龙背后，一声呼啸，飞龙腾空而起。而理查得取出龙骑士枪，向皇帝冲了过去。飞龙刚刚离开帕拉美奇亚城，身后就传来了爆炸声。降落在安全区，就见帕拉美奇亚城在轰鸣声中沉陷下去。

众人回到菲因城大殿，与雷恩哈特交谈，推加入阵营。

大混乱城是一个古代的恶魔之城，而现在被复活皇帝重建了。传说进入这个恶魔之地的唯一途径是通过死亡大道的入口。敏西迪亚的魔道士们或许会知道更多的。那入口应该在敏西迪亚东边狭长海岸线附近。

死亡大道的入口就是敏西迪亚以北的那泓泉水。里面是走不完的迷宫和打不完的怪兽。来到了大混乱城的入口。这里是通向地狱的道路。一块路牌上的文字赫然在目。通过一个跳关地带来到了大混乱城，和皇帝的最终决战越来越近了。

在一片暗无的空间，皇帝正在那里静候着。究极状态的皇帝异常强大，但邪恶的归宿终将是灭亡，众英雄全力以赴参加战斗，最后取得胜利。

就这样，残酷而又漫长战争终于结束了。这段艰苦的岁月或许会被遗忘，但将铭记着拯救这个世界的人们。

而对这四个英雄来说，他们之间的友情将永远不会被忘却。



PS2 X-BOX	发售日:2002 年 10 月 9 日	厂商:EIDOS	
	类型:ACT	媒体:DVD-ROM	其他:



刺客任务 II



黑衣人:……看看这个,看来你的兄弟除了为你走私军火之外别的事也干了不少。

褐衣人:是什么,贩毒、卖淫还是勒索?

黑衣人:几年前,我在印度支那的时候就听说过这个计划的传闻,但是当时没当一回事。没想到这个计划真的实现了,真让我吃惊。那是怎么说来着……"一个新的更强壮、更有力、改进的人种"。

褐衣人:为什么会有人去克隆一个像我兄弟一样的笨蛋?那个计划是在哪里实施的?

黑衣人:在罗马尼亚的某个地方——具体的地点不清楚,但是我能找到那里……你对这个感兴趣吗?

[罗马尼亚的一所房子]

褐衣人:这里究竟发生了什么事,像个屠宰场。

黑衣人:你来看看这个监视录像带,我想它会告诉你这场屠杀的原因。我感觉到我们能在上面找到些什么,希望如此……

[录像带上出现 47 杀人的场景]

褐衣人:太棒了!这家伙真是让人难以置信。也许我和他一样强壮,但是他的速度!你知道他是谁?

黑衣人:……这是 47 先生,和你一样,是我的朋友。

褐衣人:别开玩笑!47 只不过是个传闻,从来没人见过他!

黑衣人:你要知道我曾经在鹿特丹见过他,虽然当时我不知道他是谁,但是后来我做了一些调查。

褐衣人:那么…你知道他曾来过这里?

黑衣人:有点吧。

褐衣人:但是,他能被雇用吗?

黑衣人:以前是可以的,但是我有很长时间没有听说过他的消息了,我曾想他是不是死了。

褐衣人:死了?你不是在开玩笑吧,这录像带证明他还活着,你要找到他并让他为我们工作。

黑衣人:好吧,让我们去把他找出来,一个像他这样出色的杀手是永远也不会退休的……

序章 GONTRANNO 修道院

47 杀死自己的制造者后,住在西西里岛上的一个修道院里过着平静的田园生活,每日向神父维多利奥忏悔自己的罪孽……

一天,在自己的小屋里,47 听见有敲门的声音……

维多利奥:早上好,我的孩子,你觉得怎么样?

47:神父,我没事,但是我必须和你谈谈。

维多利奥:别慌,我的孩子。这里是西西里,没人知道你是谁,没人在意你的过去。如果你想对我敞开心扉,教堂里的忏悔室是唯一最安全的地方。中午的时候我会在那里等你。

[教堂的忏悔室]

47:神父,我有罪……

维多利奥:接着说,我的孩子。

47:我一生中做过许多可怕的事情……我曾杀死很多人。不是因为他们愚昧、有罪、可憎——仅仅是为了钱……

维多利奥:孩子,我了解你。你也是个好人——我见过你在花园里辛勤劳动,我知道你捐献很多钱给教堂。你的灵魂正在走向正确的方向……

47:但是神父——我没有归属,我不应该存在于这个世界上。为什么上帝会宽恕我……

维多利奥:别担心,孩子。当你的时刻到来的时候,上帝会给你一块属于你的地方。让上帝永远在你心中。我要离开一会,在这呆一会,向上帝祈……

引导我,仁慈的天父,不要让我偏离正道。我在黑暗中蹒跚独行,请为我指示那光明之路,让我的内心得到安宁,让我的心魔得以解脱。

在教堂门口,一伙人绑架了神父并留下一个小包裹,包裹里有一张纸条,他们要求在后天午夜之前得到 50 万美元的赎金,落款人是 Giuseppe Giuliani——西西里最大的黑手党的教父。

47 告别了宁静的生活,不得不重返那黑暗、罪恶的世界……

47 联系上以前有关系的组织,接通了情报员黛安娜的电话……

黛安娜:47,我是黛安娜,很高兴能够再次听到你的声音,我们都以为你已经死了。你会很高兴知道现在很多人需要你的专业技术,在我们的顾客中,你几乎是一个传说中的人物。

47:黛安娜,我不是来寻求工作,我需要一些信息。西西里岛帕勒莫的 Giuseppe Giuliani,关于他你知道多少……?

黛安娜:让我看看…Giuseppe…找到了,这里关于他的资料有一座山那么多。Giuseppe Giuliani——Aka 教父"Auguillo"Gulliauo,一个西西里岛最大、最古老也是最有影响力的黑社会组织的头目。

47:我需要卫星仔细监视他的住所,和他住所戒备、道路连接的资料。注意一位牧师,他是我的朋友,被绑架了。

黛安娜:朋友?你变得软弱了吗,47?此外,我们不会免费提供信息,你的回报是什么,47?听说你非常富有。

47:是的,我也听说了。不过那是假的,不过,你可以为我安排一些任务作为我的回报。

黛安娜:事实上,我们有一个指定要你执行的合同…只是一个简单的任务。如果你答应,我马上就把任务的资料传给你。你说怎么样,47——你还足够敏捷来完成工作吗?

一章 被诅咒的人

黛安娜:47,我是黛安娜,欢迎回来。救出你的朋友和导师维多利奥对于你我都是一个互惠的行动,你必须小心在鲍格才别墅周围的黑手党分子。维多里奥被关押在地下室里面。主要的目标是 Giuliani 教父,很多警卫在主楼附近巡逻——戒备十分森严,你需要钥匙才能救出维多里奥。Giuliani 教父主管着这个家族,如果警报一响他就会杀掉人质并逃走。常常会有人来到这里进贡、交纳赎金,如果你有不正常的举动也会惊动他们。仔细检查我们提供的地图,祝你好运,47。

任务目标



1:杀死 Giuliani 教父。

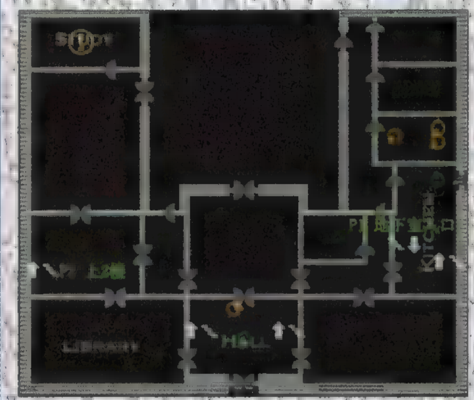
2:从他身上得到囚室的钥匙。

3. 救出关在地下室的维多利奥。

4. 从地图上指定地点脱离。

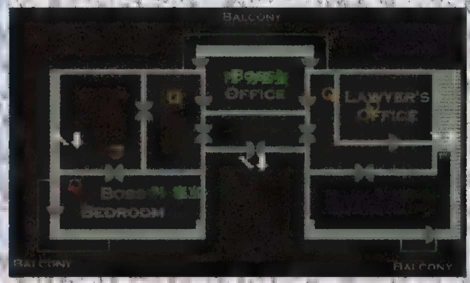
P1 点会有一个警卫巡视，乘他在门口小便的时候用钢琴线绞死他，把他拖进去换上他的衣服，然后从 P2 点进入别墅一楼。

从地下室来到 P1，然后到 P2 上楼。（周围有



人的时候最好不要跑，否则会惊动别人。P2 的楼梯上有人把守，可以走近他，等他向你走来的时候就往回走把他引开；或者在楼下跑步，上面的人就会自动面向发出声音的方向，使他转向背对楼梯的方向之后就可以慢慢地爬上楼梯了。这两个技巧很多地方都用得到。）

目标会在 P1 和 P2 之间来回走动，潜入 P1，



等他进来的时候绞死他，拿到钥匙后原路返回，到地下室打开囚室发现神父已经被转移了。（车库里有把狙击枪）

二章 圣彼得斯堡的戒备

黛安娜：47，我是黛安娜，对你的坏运气我表示惋惜。我们在机场失去了维多利奥的踪迹，现在很难知道他被带到哪里去了。不过我们已经尽力为你提供了帮助，所以也希望你为我们完成一项任务：在圣彼得斯堡的一次刺杀活动。你的目标是一位前克格勃官员，他要参加一个秘密会议，因为没有带随身警卫，所以你可以干净地杀死他。会议今天 13 点整举行，地点在瓦罗斯诺吉广场普希金大厦。会议房间位于大厦 2 楼的西侧。我们给你的图片在房间的窗口上做了标记。大厦以前是俄罗斯联邦安全局（FSB）的总部，它只能通过广场进去，前面有个大门，后面还有个后门，但是都有联邦安全局的武装士兵严密监视。目标必须在会议进行中除掉，会议将会持续 5 分钟。除了目标以外绝对不要伤害到其他人。这非常重要，47！到达地下铁道站后在 137 号储物柜拿你的装备和一些必须品。完成任务后回到地下铁道站脱离。不要去靠近士兵和警卫，他们被命令警戒这片地区的所有市民。

任务目标

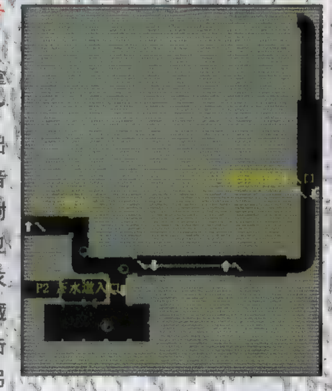
1. 在会议中杀死将军。

2. 不要伤害到其他参加会议的人。

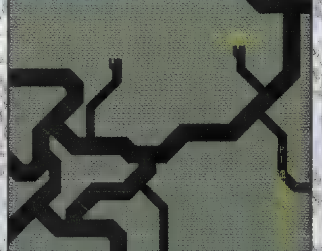
3. 回到地下铁道脱离。

[列车上]

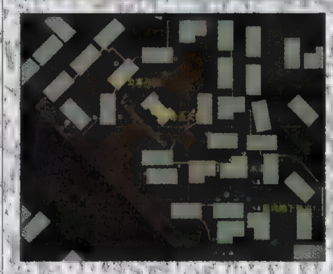
圣彼得斯堡——一个经历了战火和背叛的城市，要从那里安全回来似乎并不容易，我想那里的士兵和警卫都经过良好的训练并对外国人保持高度戒备。我只能指望他们没有预料到会有这次刺杀行动，并且我要尽量安静、干净地完成任务。他们永远也不会知道是谁刺杀那位将军。好了，让我去找到 137 号储物柜。



先不要拿狙击枪，出了站后，来到出口处，用消音枪干掉 P2 附近巡逻的警卫换上他的衣服，把尸体藏好，小心射击的时候避开另外一个警卫。换好衣服就可以回去拿枪，然后从 P2 进入下水道。

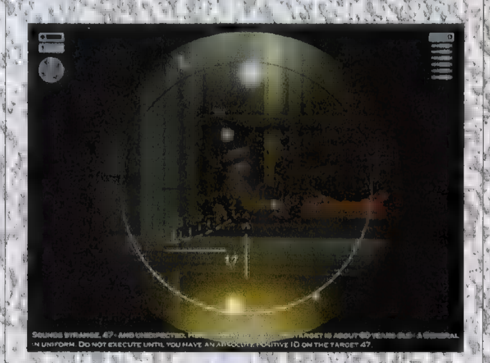


进入下水道后，从 P2 出去。



从 P1 点出来后，从后面绕过普希金大厦进入 P2 点的公寓，在公寓楼上找个能看见目标的窗户狙击（P1 附近有一套军服，如果要得到 Silent Assassin 的评价前面就不能杀那个士兵，要先来这里拿了军服再回去拿枪，不过有些麻烦）。

会议室里面有四位将军，47 不能确定是哪一位，黛安娜告诉他是一个 60 岁、穿军服、爱喝酒、不抽烟、光头的家伙。其实就是窗边的那个，杀死后原路返回。



三章 齐洛瓦公园的会面

回到修道院后，47 再次联系上情报员黛安娜……

黛安娜：47，我是黛安娜。我们知道作为回报你已经出色地完成了上次任务，但是对你愿意继续为我们工作我们表示非常感激。特别是我们的顾客现在遇到了麻烦，他非常欣赏你做事的风格。

47：黛安娜，你知道我对你的顾客一点兴趣也没有，如果你要我为你们继续工作，我必须取得相应的回报。

黛安娜：我明白，47。我的上级已经授权于我给予你的价钱能够超过现在的价格等级。相信我，你不会受到亏待。

47：那么，现在一个普通的刺杀行动的报酬是多少？

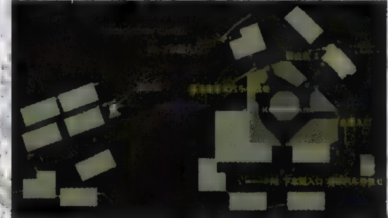
黛安娜：我的价格单上显示 10 万美金是标准的价格。

47：好的，我要 3 倍的价钱，用金币支付。预先存入我的海外帐户内。

黛安娜：47……我……这笔钱的数目太大了……

47：的确如此，但是我提供的不是普通的刺杀行动，况且，我的声誉保证这笔钱物有所值。

黛安娜：你好，47。首先让我代表我们机构所有职员对你愿意继续完成这次任务表示感谢，你需要重回圣彼得斯堡。你上次的刺杀行动似乎把那另外几个将军吓得不轻。他们都各自开始去调查这件事。这让我们的顾客感到十分不高兴，我们需要尽快阻止这些将军的行动。我们接到消息，他们其中之一——将军马卡洛夫准备会晤当地的一个黑手党头目，寻求他的保护和取得关于上次刺杀行动的信息。他们将会在齐洛瓦公园进行一次会面，我们有他们上次会面的录像带作为你的参考。我们的特工得到的消息是他们会晤的时间为当地时间 14 点整，检查你的地图。他们会分别乘坐带防弹装甲的 ZIL-115 豪华轿车抵达齐洛瓦公园，注意周围的路障和巡逻的警卫。你将在码头附近找到你的装备。47，我重复一次，中断这次会晤，杀死将军马卡洛夫和黑手党头目伊格洛·库巴斯科。



任务目标

1. 杀死将军马卡洛夫。

2. 杀死黑手党头目伊格洛·库巴斯科。

武器放置点有 2 个汽车炸弹和一把狙击枪，完成的方法可以选择在 2 个狙击点选一个用枪杀死目标，也可以放置汽车炸弹。后者可以获得最高的评价，也很简单。

超攻略道场

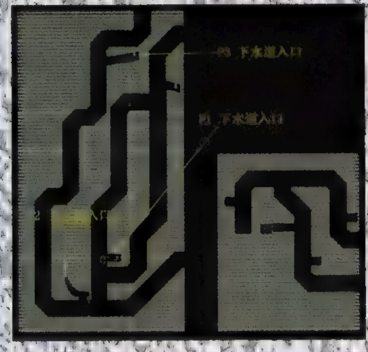
拿了炸弹后走到P3点那里等待，黑手党的车很快就会开过来，停车后司机会到P3点附近的墙角小便，绞死他后换上司机的衣服，走到黑手党老大的汽车那里放置炸弹。放完后从P3进入下水道，来到P2点。将军的汽车刚好停放在下水道入口上面，爬上楼梯放好炸弹，最后从P1点出来走到脱离处等待就可以了。

四章 地下隧道的爆破

黛安娜：47，我是黛安娜，你的任务完成的非常出色。我们的顾客对此十分满意。但是我们必须尽快在另外两位将军查到真相之前阻止他们。我们得到消息，米海尔·巴达岑科将军正在涅夫斯基大街（涅夫斯基是古俄罗斯的一位英雄，而涅夫斯基大街的确是在圣彼得斯堡的）附近的一个军事基地的地下室审问一个犯人，我们提供给你的录像带是2天以前拍下的，所以我们必须迅速了。在第二层地下室的某处你将会找到目标，请保证把被审问的犯人安全地救出来。你的装备放在出口周围一个标记着"FOK"的柳条箱的旁边。因为到处都在流传将军将会被刺杀的消息，现在的戒备比以前更严密了。所以当你完成任务后，只有一条路可以逃脱。你可以从军事基地靠近下水道的墙边炸开一条路，通过下水道回到地下铁道站逃离。我们找到一处很薄足够用炸弹炸开的墙，已经标记在你的地图上。干净地完成任务，47。

任务目标

1.找到你的装备，在一个带"FOK"标记的箱子旁。



2.杀死将军米海尔·巴达岑科。

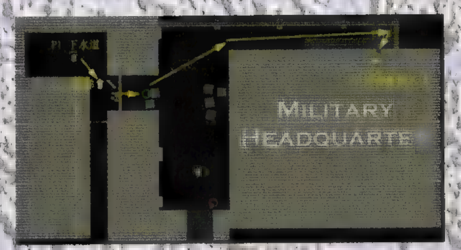
3.从2层地下室救出犯人。

右边的地图是逃离时的出口。先从P1上去拿武器，拿完后自然会从P2下来，再上P3。

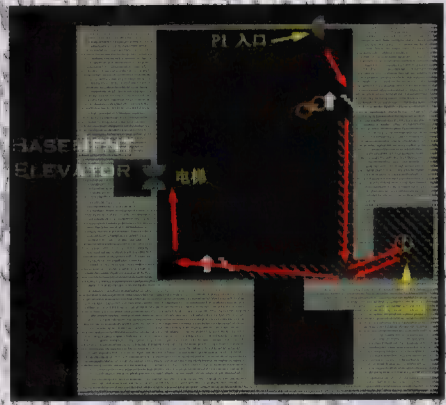


从P1出来后沿着路线走，通过箱子的掩护到达武器存放点拿装备，然后再到P2进入下水道（通过跑步发出声响让士兵A和B背对着P2点，否则会被发现）。

从P1出来后，通过路线进入P2。P2旁边有个箱子可以提供掩护，进去之前先看看房间里的警卫是不是刚刚走过。



换上士兵衣服后从电梯到地下1层。



用枪打坏服务器，这样所有监视器都会失灵。换上军官衣服后从电梯2下到地下2层。爆破处是逃离的出口，先把炸弹扔在有个破洞的墙边，然后离开一段距离后用遥控器引爆。逃离的时候再爆破！否则会惊动警卫。



P2的门口锁着，先把传呼机扔在门口，然后找个地方打电话，呼机的声音会让将军从审问室出来，等他回去之后，抓准机会潜入绞死他。（要



绞死他时间必须把握的很紧，用枪就比较容易。）还有一种方法是到观察室击碎玻璃的同时再击毙他。救出人质后到爆破处炸开墙，迅速脱离。

在审问室杀死了将军，救出了犯人……

犯人：47……真的是你吗？我不敢相信真的是你……

47：我也是，上次见到你还是在罗马尼亚，你那时的情况也很糟糕……

犯人：是的，我欠你太多。有什么事情是我可以帮助你的？任何事，说出来。

47：先穿上衣服再说。

犯人：好的，好的。嘿，我们可以很快就离开这里，我从一个喝醉的士兵那里偷来钥匙，很聪明吧，不是吗？

47：不错，很有用。

五章 舞会的邀请

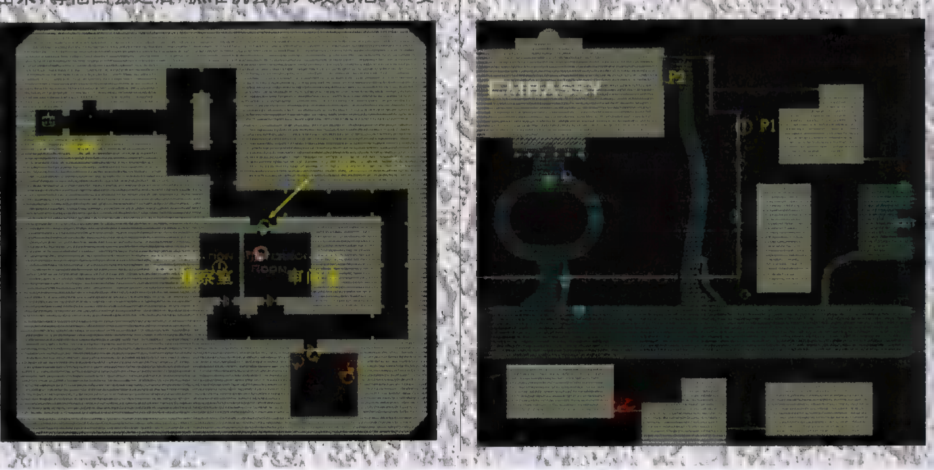
黛安娜：你好，47，我是黛安娜。这次刺杀的目标是涉及这次军火交易的四位将军的最后一位——瓦拉迪米尔·诺皮科夫。他背叛了俄罗斯投向了德国，正向德国大使馆寻求庇护。对于我们的顾客来说，取回那个被他带着的公文包是性命攸关的大事，公务包里面装着一个导弹导航系统，这位将军很可能会出售给西方出高价收购的买家。今晚在大使馆举行一场舞会，有很多社会名流和上层人士参加，所以燕尾服可以为你的行动提供绝佳的掩饰。很遗憾我们不能为你提供邀请帖，并且记住，大使馆的警卫非常的森严，带进任何武器都是不可能的。另外一件事，俄罗斯军方对这位前将军投向北约国家感到非常的愤怒，我们的监视记录显示，一位斯皮特纳斯（Spetznaz，俄罗斯军方的一个特种部队）的特工也将参加这次舞会，检查我们提供的录象辨认出他。我们还记录了诺皮科夫将军曾经到过大使馆存放他的公文包。记得，我们不希望破坏与竞争对手之间的关系，所以杀死将军诺皮科夫，干净地取回公文包，但不要伤害到德国的大使。我再重复一次，取回公文包，杀死将军诺皮科夫，祝你好运，47。

任务目标

1.杀死将军诺皮科夫。

2.取回公文包。

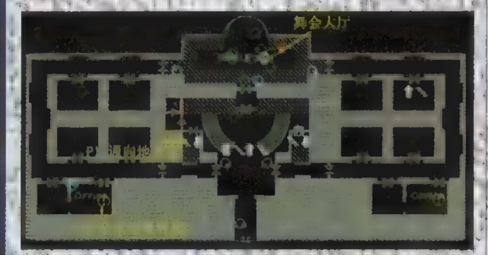
拿了装备之后通过P1和P2进入大使馆，进





入 P2 的时候要小心，先看看里面的人的位置。

换上侍者的衣服后到 P1 处拿上一杯酒。（先拿着酒，再使用毒药就可以调成一杯毒酒）上楼。



从 P1 出来后到舞会大厅把毒酒递给将军，然后到 P2 处等待，特工会把大使劫持来这里开保险箱。等到保险箱打开后，偷偷走到特工后面绞死他，拿走保险箱里面的公文包，原路返回。（我后来才发现公文包所在的地方是随机放置在 1 楼和 2 楼 4 个办公室其中之一的，而不是有固定地点。）]

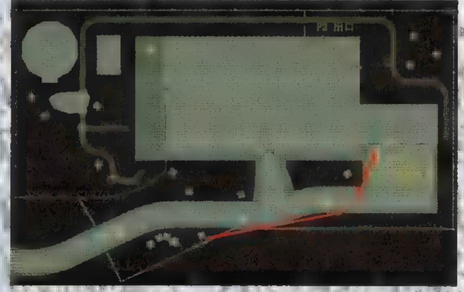
47 打开公文包，拿出一本日文书籍……

看来某人有一位十分有钱，又拥有自己的军事武装的日本朋友……

这里其实是为下面的日本的任务做铺陈了，下个任务刺杀的目标是个日本的军火商，他肯定也与这次军火交易有关系。

六章 追踪 Hayamoto

黛安娜：你好 47，我是黛安娜，大使馆的任务你完成的很好，很抱歉打扰你在西西里的平静生活，但是我们有新的任务给你。任务的细节是：我们的客户想要除掉 Masahiro Hayamoto，一个知名的军火商人，他刚刚得到一个导弹导航系统。令人遗憾的是 Masahiro Hayamoto 所在的地点十分隐蔽，我们无法查出来。不过他的儿子 Masahiro Hayamoto Jr. 将要和一个黑道组织的领导人 Tanaka Kusahana 举行一次商业会谈，会面的地点我们已经查到。虽然这个地点十分偏远，但是戒备还是十分严密。你要做的是把跟踪器放到 Hayamoto Jr. 的身上，然后杀死他，这样他的尸体就会被带到 Masahiro Hayamoto 那里。查看你的地图，注意周围的警卫。47，我再重复一次，你的任务是把跟踪器放到 Hayamoto Jr. 的身上，然后杀死他。



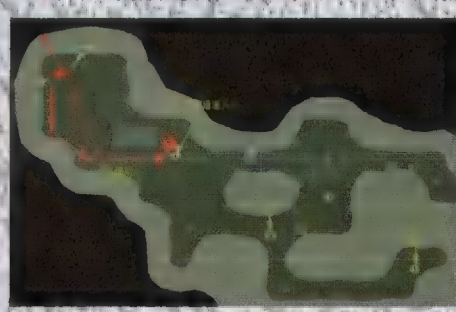
从 P1 进入。

按响汽车的喇叭然后躲在门背后，等里面的人出来后偷偷进去。换上僧侣服再去取毒河豚肉，把肉和跟踪器放在其中一盘寿司里面，离开。



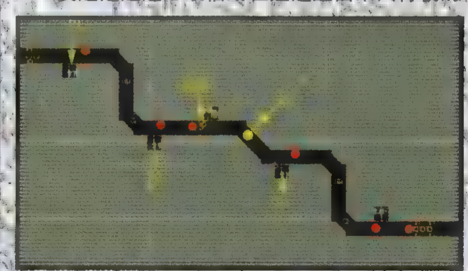
七章 隐蔽谷

以下 2 关都是要潜入 Masahiro Hayamoto 所



在的城堡。从 P1 到 P2，要避过岗哨 A，岗哨 A 会有一个转头擦枪的动作，在那个时候跑。拿了武器之后从 P3 下地下通道。

要通过通道必须借助在通道里面来回行驶的



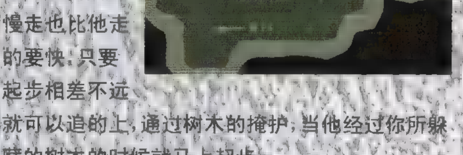
卡车，卡车会在红点和黄点的附近地方停靠一会，越早上车就越容易被发现，但是越后上车就越麻烦，要想不被发现就必须在上车点 A 附近上车。

从 P1 点可以避过 3 个守卫到达 P2 点（通过柱子，3 个守卫返回的时候是重合的，把握好时机刚好躲在柱子的另外一面）或者坐车通过也行，那就要看有没有车坐了。

要到上车点 A 就必须躲过路障 A 的守卫，方法是这样的，在路障 A 那里等着，如果对面有车开过来就赶紧跑，车的声音会掩盖你的脚步声，车身也会给你提供绝佳的掩护。通过通道后赶紧下车跑向出口。

八章 兵临城下

必须要换衣服才能躲过岗哨 A，所以我选择干掉警卫 A（后来发现警卫 A 可以用麻药麻醉他，因为你慢慢走也比他走的要快，只要起步相差不远



就可以追的上，通过树木的掩护，当他经过你所躲藏的树木的时候就马上起步。

麻药的用法是这样的，如果你按着左键不动，就会一直使用，直到 5 瓶麻药都用完，一般 5 瓶麻药能够使人昏迷 4~5 分钟，所以动作一定要快，否则警卫醒来之后会报警的。），接近城堡后任务会要求你关掉 3 个发电机，一个在城堡外面的 P1 点。要躲过警卫 B 关掉发电机很难，各位可以试试行不行，我是杀掉警卫 B 的了。然后从 P2 或者 P3 进去城堡外层，建议 P3。

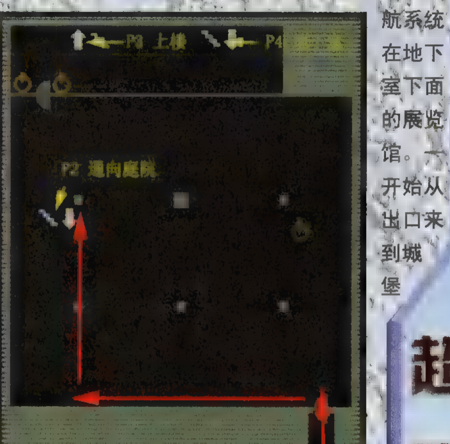


要从 P1 到 P2 必定会被警卫 A 发现（有一个在过道巡逻的警卫要躲过），不过只要走的快，先到 P4 附近躲一下就不会响警报，第 2 个发电机在 P3，第 3 个在 P4。

都关掉后到逃离点脱离就进入城堡内部了。如果前面的警卫 A 不是杀死而是麻醉他的话就可以得到 Sa 了。

九章 将军之死

这关要干掉 Masahiro Hayamoto 和拿回导弹导航系统，Masahiro Hayamoto 在最顶层，导弹导航系统在地下室下面的展览馆。一开始从出口来到城堡

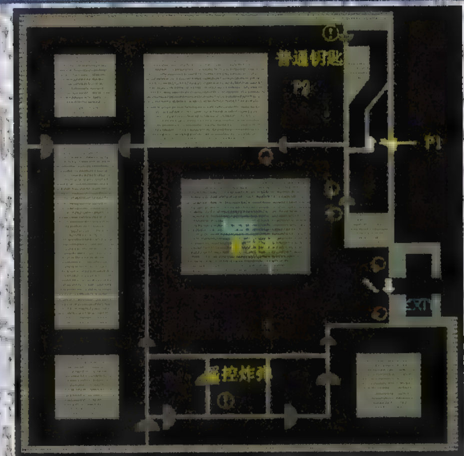


一层，要从 P2 下去拿钥匙和装备。

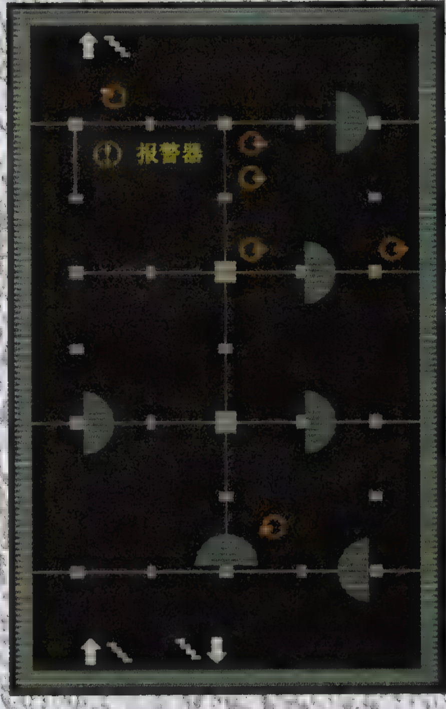
到达 P2 除了要避过巡逻的警卫外，还要小心地下的木板，除了黄褐色的硬木外，其他的木板会让你发出声响，所以要沿着硬木走。

从 P1 出来后，先到 P2，在 P2 点会有一个外面巡逻的警卫进来休息，当他坐下的时候慢慢走过去绞死他，然后换上衣服把尸体拖到 P1 附近。

超攻略道场



有了衣服后面就容易多了，拿了普通钥匙和遥控炸弹后，出到庭院给直升机装上炸弹。（装的时候注意不要被人看见）装完后返回一层到展览馆去拿导弹导航系统，接着上到3楼。

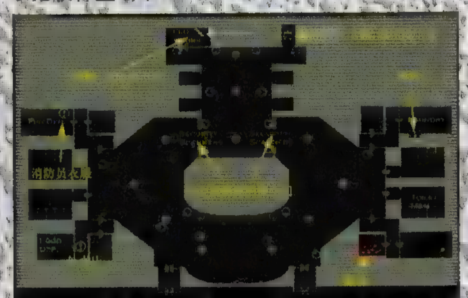


这是3楼的地图，按响报警器之后迅速跑回原来的地方准备脱离。报警之后，Masahiro Hayamoto会坐直升机逃跑，通过地图可以知道他当前的位置，当他跑到直升机那里的时候就按下遥控引爆器，然后脱离就结束了。

（有时爆炸会炸死其他守卫，结果不能得到Sa评价，所以最好试多几次。还有别的办法就是直接上去杀Masahiro Hayamoto，5楼的一个妓女会给你特殊钥匙，把炸弹丢到Masahiro Hayamoto所在的那层楼再下来引爆也行，不过这样要得到Sa就比较难了）。

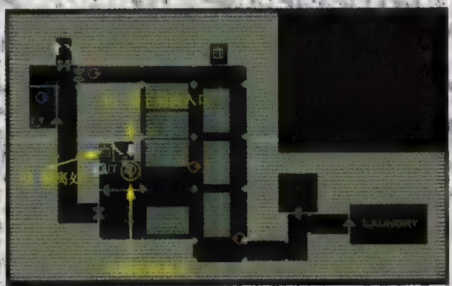
十章 地下室的暗杀

这次的任务是到吉隆坡暗杀一个超级黑客Charlie Sidjan，他是Carniwarez电脑系统公司的职员，为公司窃取了美国的一个非常重要的军事软件，这个软件能使所有的导弹都被识别为美国的导弹，要是该软件被美国的敌对国家得到，那么美国的导弹防御系统就会变成一堆废物。除了干掉Charlie Sidjan外，还要入侵Carniwarez公司的电脑网络（在它的主服务器上安装后门装置），这样黛安娜的顾客就可以把软件盗出来。



Charlie Sidjan在地下室的再下面，首先去拿装备，然后把烟雾弹丢进通风口，火警一会就会响起，等那些消防员出来后就可以进去拿衣服（可以事先在附近等着）。

换了衣服之后就可以通过安全门从楼梯或者电梯到地下室去。（也可以扮作外卖小子下去，不过要从卖外卖的人身上拿衣服）。



从P1下去之前先破坏电梯监视系统（用枪打坏那台电脑），然后从P1下去干掉Charlie Sidjan。（干掉Charlie Sidjan之后会发现他有一个双胞胎兄弟，看照片上的房间，47认为Charlie Sidjan的双胞胎兄弟应该也在这个大厦内，而且认为他肯定也跟这次软件偷窃案有关）。

杀死目标后返回到脱离处逃离。（火警的时间不长，所以行动一定要快）

十一章 暗夜中的潜入者

进入主服务器室有两个办法，一是打坏P1处的摄像头，就会有人过来查看，用麻药麻倒他，换上衣服去拿主服务器钥匙。二是先去拿空调房钥匙，进入空调房打坏空调，导致服务器过热，就会有人进入主服务器室查看服务器，等他离开后就可以直接进去了。后面的方法比较容易一些。给服务器安上后门后打碎通向天梯的玻璃，从P2点开始往另外一栋大楼跑，跑到升降梯就过关了（跑得快的话就不会响警报，最后就会获得Sa的评价）。

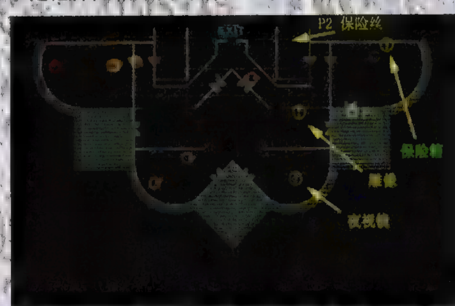


在47给服务器装上后门之后黛安娜的顾客和他的手下开始入侵服务器。（这里可以看到黛安娜的顾客就是开场的那个褐衣人，他也在圣彼得斯堡的第一关4位将军的会议上出现过，这样就不难理解当时黛安娜为什么强调了很多次，在那个会议上除了目标外不能伤害到其他任何人）。

褐衣人的手下发现服务器刚刚已经被来自印度的电脑入侵过了，就是说那个军事软件的代码已经被人先一步盗走了。那些印度的盗贼其实是褐衣人的顾客，他们为褐衣人提供了这个情报，利用他入侵服务器，结果抢在他之前盗走软件代码。褐衣人明白过来之后非常的生气。

十二章 血溅浴池

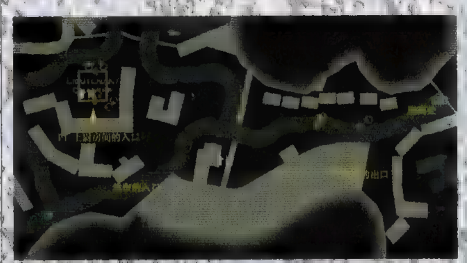
黛安娜告诉47，Charlie的双胞胎兄弟是个国际恐怖分子，爱好收藏古玩。她的顾客很乐意47能帮他完成这个任务，干掉Charlie Sidjan，拿走他保险箱里面的钱和一个16世纪的雕像。



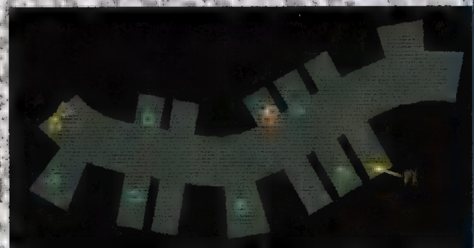
先潜伏到P1位置，（通过玻璃的时候要爬过去）等房间里面的人离开后，迅速到P2点打坏保险丝，引起停电，然后去开保险箱拿钱，再去拿雕像，最后回到P1。等电工修好保险丝后再打断它一次，这次潜入到Charlie Sidjan房间的门口，在门口附近用消声手枪干掉他。（一定要在门口，再靠近一点都会被里面的几个女的发现）最后到脱离处逃离。

十三章 集市凶案

黛安娜顾客的一个装有重要物资的小货车被阿富汗的一个恐怖组织劫走，你的任务是杀死陆军上尉Ahmed Zahir在他身上拿到组织基地的地图，杀死陆军上校Mohammad Amin，在他身上拿钥匙。



从P1进入上尉的房间，上尉在2楼，偷偷摸上去绞死他，拿到地图。（如果他面楼梯可以在楼下制造声响使他背对楼梯）。然后进入集市去杀上校。



上校身边一直有个警卫跟着，除了在 P1 点附近。上校会在 P1 的中部小便，警卫会背对上校站在门口。事先躲在 P1 最里面的箱子后面，等上校小便的时候过去绞死他，拿了钥匙，把他拖到箱子后面藏起来，偷偷绕过门口的警卫，出集市。

十四章 汽车中的刺杀

Abdul Bismillah Malik 准备把偷来的货物卖给联合国，联合国的士兵会护送他回宫殿。在汽车抵达宫殿之前杀了他，不能伤害联合国的士兵。这关我怎么都拿不到 Sa，因为一开枪警报就响了，不知道有没有别的办法。有个朋友说在汽车刚进入地图的时候就开枪（必须在 A 点），这样就不会响警报，但是那样要击中非常的困难。

先不着急去拿武器，找个处于隐蔽地段的士兵，用麻药麻倒他，换上衣服，这样就可以拿着狙击枪走路而不惊动警卫。

拿了武器之后可以到狙击点 A 或者 B 等待目标出现，狙击点 A 需要换衣服才能到，击中目标的难度比较大，但是距离脱离点近。狙击点 B 其实不用换衣服就能到，但是很容易就被发现，而且离脱



离点很远，Expert 难度的话可能没跑到就被打死了，不过这里狙击比较容易击中目标。

十五章 下水道老鼠

这关的任务是潜入恐怖组织的地下基地，干掉 Yussef Hussein 上尉，拿回货物。警卫 A 和 B



会在周围巡逻，选择干掉其中一个，剩下一个回头要麻倒他。换上衣服从 P1 进入地下基地。（用麻醉的话恐怕时间不够，而且只干掉一个也能获得 Sa）



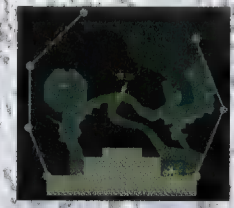
进去之后先去干掉上尉，上尉一开始是背对着门的，所以千万不要惊动他让他转过身来，然后再去拿货物。（最好等人走开了再动手，即使他们发现了也来不及响警报）。上去之后黛安娜会要你先清除周围的警卫，麻醉掉刚才剩下的那个警卫就可以了。（结果货物被印度的那帮家伙先动手拿走了）。

十六章 神殿之城的伏击

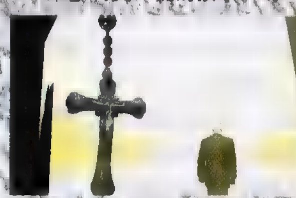
这次任务是去印度拿回失去的货物（在阿富汗丢的），并除掉偷走货物的僧侣组织的领袖（还有他的医生），首先是要打听潜入僧侣们朝拜的庙堂的通道。接头的人告诉你有 2 个杀手追杀他，要求你杀掉他们并拍下照片回来，他才告诉你秘密通道的位置。2 个杀手随机分别出现在 2 个广场的附近，一个在楼上准备狙击，慢慢走上去绞死他然后拍照就可以了。另外一个一开始是在巡逻，当你杀死第一个的时候他就会停在一个地方不动，从可以看到他的阁楼上用消声手枪打爆他的头，然后下去拍照。（除了 2 个杀手外还有一个拿机关枪的家伙，他一看见你就紧跟着你不放，围着你转，如果你有异常举动的话他就会开枪，所以被他缠上的时候找个隐蔽的地方用麻药把他麻倒）。拍完后回去打听秘密通道，然后进入庙堂。

十七章 医生之死

这关要干掉僧侣领袖的医生，并把她的尸体拖到指定的房间。



警卫 A 会巡逻到你出现的地方，在船后面等着，等他背对你走的时候上去绞死他，换上衣服。然后从 P1 点进入庙堂。



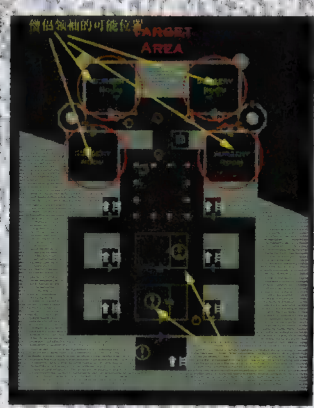
先去换上病人的衣服，然后去拿钥匙，上楼绞死医生，拖到指定的房间后脱离。

十八章 医院最后挽歌

这关的任务是干掉在医院准备做心脏手术的僧侣领袖。换上僧侣的衣服就可以大摇大摆地进入医院了

来到 2 楼，拿了钥匙和换上医生的衣服然后下地下室。

来到地下室先去拿手术刀，然后找到僧侣领袖所在的手术室（在哪个手术室是随机决定的）用手术刀就可以当着他手下的面杀死他。不过干完了迅速离开，他的手下立刻就会起疑，会跟着你走。迅速上楼找个地方躲一下，等警戒线下来就没事了。离开的时候会遭到一个跟 47 穿着打扮都一摸一样的人的袭击，追上去会被炸死，还是先脱离好了



新闻报道说是 Sergei 干掉了僧侣领袖（Sergei 就是开始的那个褐衣人，一直以来雇用 47 的人。）Sergei 看了新闻之后十分生气，怀疑是 47 泄漏了消息，而且也觉得 47 没有利用价值了，准备设下圈套杀人灭口。

十九章 重返圣彼得斯堡

黛安娜告诉 47 她们一直以来的主顾 Sergei 原来是个国际恐怖分子，拥有核武器和生化武器，要 47 重返圣彼得斯堡干掉 Sergei。这关其实是个陷阱，Sergei 设下了圈套等 47 来送死，在普希金大厦 2 楼的东面房间里 47 的新的兄弟 17 正在等着准备狙击 47。（Sergei 开始的时候已经得到了如何研制 47 这种克隆人的资料，到了这关的时候看来 Sergei 已经研制成功了，所以他也觉得 47 已经没有利用价值了。）一开始用不着去拿武器了，那个 Sergei 只不过是个纸人，守卫都埋伏起来，所以大大方方就可以进入普希金大厦，上到 2 楼东面的房间绞死 17，然后接到 Sergei 的电话，原来神父就是 Sergei 为迫使 47 重新复出而指示人绑架的，现在人落在他的手上。接着埋伏的警卫很快就包围普希金大厦，所以一打完电话就迅速跑。干掉车站入口的 2 个警卫返回列车逃离。

终章 Gontranno 修道院的麻 [illegible]

Sergei 把神父劫持到 Gontranno 修道院并设下重兵等待 47。这关就没什么可说的了，反正干掉 Sergei 的全部手下，到地下室拿了钥匙回到忏悔室就可以了。

维多利奥：我的孩子…我…我知道你一定会来的。请…把这个拿着…它会保护你，让你远离伤害…为了我请向天父祈祷，我的朋友。向我发誓不要偏离正道，向我发誓不要让生命归于邪恶。向我发誓要跟随你内心的召唤！请向我发誓，孩子！

47：我向你发誓，我的父亲。你是我唯一的朋友。但是我必须要离开这个地方了，就像你所见的那样我最好还是一个人呆在别的地方。

维多利奥：我的孩子，每一步路都要小心谨慎，不要再误入邪途。把这个十字架带在身上，让它为你带来美好的祝愿。

47：谢谢你，父亲…我必须离开了…

47 没有带走十字架而是把它留在了修道院的栅栏上，他知道自己永远也不属于这个世界光明的一面，他是必须存活在那个充满淫欲、贪婪、杀人与被杀的阴暗的世界里，但是他的心中有着自己的正义……

我再一次明白我并不属于这个世界，我要走的道路与之背道而驰，但是我永远也不会忘记——那些背叛我和那些永远也不会辜负我的信任的人。（But I'll never forget —— those who betrayed me and those who never failed my trust.）我不会从修道院带走任何东西，除了这个教训：永远不要相信任何人而只遵循自己的本能。忘了过去吧，我在这里不会找到内心的安宁。从今以后我将只寻求自己的正义，只选择不会背弃自己的真实……

文/责编:valkyrie









GBA	发售日:2002年10月18日	厂商:CAPCOM	
	类型:AVG	媒体:卡带	其他:——

【逆转的世界】

玩过《逆转裁判》的玩家应该不会对该故事感到陌生,相同的系统,相同的界面,连法庭内的装修也依旧如此,法官老爷爷也精神依旧。而本次作品的主人公仍然是成步堂龙一——我个人认为这个家伙可能博得了幸运女神的青睐,每每辩护都是打擦边球幸运胜出,看来这次仍旧要再次为我们带来非凡的运气。之后,还有于前作中登场的女灵媒师绫里真宵、刑警系锯圭介,当然在本次的作品中也有活跃的表现。之后就是两为极具魅力的女性角色,绫里家的灵媒候补——绫里春美和主人公的强力对手,没有败绩的律师狩魔冥。

至于系统方面呢,也不是完全的没有变化,主要是多出了如何解开人物心理封锁这一项难题。所谓心理封锁就是成步堂所接触的角色可能有想隐瞒或难以启齿的事情,而利用“真宵之玉”可以轻松解除角色的心理障碍,从而得到有利正词使得辩护顺利进行,不过应该如何才能发现对方说的究竟是实话还是有所隐瞒呢?这就要依靠各位的洞察力了。

下面为初次接触该游戏的朋友介绍一下游戏的操作系统:

R:资料界面,分人物和证物两种界面,同样以R键来切换。

L:仔细查看证物;提出反驳证言(ゆさぶる)。

A:确定;在反驳证言的时候利用R+A键可以提交证物(つきつ)。

B:退出菜单

STARD:SAVE界面

最后,还要深信自己和自己的委托人,并拥有继续创造法庭上奇迹的信心。

第1话 “失われた逆転”



第一话主要人物:町尾守、须ヶ木マコ、诸平野贵雅、糸锯圭介、亚内武文

案发地点:わんぱく公园

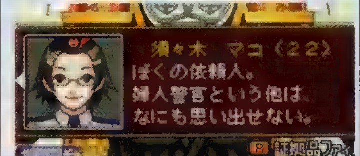
案情:警官“町尾守”莫名从高处坠地,全身多处骨折致死,死前在地面上留下了“铃木”字样。女友“须ヶ木マコ”警官遭受怀疑。

剧情:

法廷前篇

寻问1 糸锯圭介指出逮捕　须ヶ木マコ　的决定证据是被害人死后在地上书写的名字"铃木"。可被告人的名字的中文书写是“须ヶ木”而不是“铃木”。

寻问2 问清了被害者与被告人的关系(情侣)后可得到被告人送给



被害者的生日礼物“棒球手套”。

寻问3 糸锯圭介为我们详细的描述了现场残留的文字。重大疑点:现场死者用右手写字可死者的棒球手套是左手戴的(左撇子)。说明现场的字不是死者写的。

法廷后篇

寻问1 这次是本案的第一目击者诸平野贵雅据他所说的话指出被害者不可能用右手写字这个事实,同时指出证人的视力很差(两眼都0.1,太差了)。

寻问2 证人描述了发现尸体后的动作。指出报案时间与解剖记录的时间有15分钟的差距。询问证人干什么去了。他竟然说去找电话。(这个傻子)用现场写真1揭穿他(尸体旁有电话亭)。

案情分析

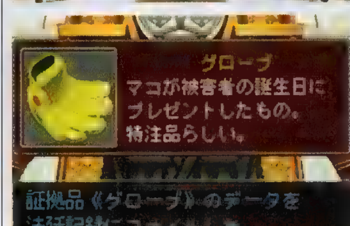
诸平野贵雅是警方正在抓捕的骗子集团グループ的一员。他的电话遗失,被被告人“须ヶ木マコ”捡到。当他要求须ヶ木归还电话时,正巧须ヶ木和町尾守在约会。他看见町尾的警服误认为是被告人报警了。因此杀害了町尾并嫁祸给须ヶ木。

但贵雅做最后挣扎。因为并没有证据证明他就是骗子集团グループ的一员。出示“成步堂的名片”,背面写着成步堂的名字。因为贵雅一开始误以为成步堂手中的电话是自己的,所以从背后攻击了成步堂,造成他的失忆。他拿走了成步堂的行动电话,洗去了里面的电话号码,自以为已万无一失。最后成步堂给法官看自己的名片,叫法官打背后的电话,理所当然的,犯人手中的电话却响了。终于贵雅哑口无言。









判决过后主角记忆恢复,终于想起了可爱的绫里真宵。并受到了须ヶ木的感谢。可怜的须ヶ木感叹因为自己是“不幸的女神”所以才连累男友死亡。

第2话 “再会、そした逆转”

出场人物:雾崎哲郎、糸锯圭介、狩魔冥、绫里真宵、绫里春美、绫里キミ子、绫里千寻(已故)、大泽木ナツミ、叶中未实(已故)叶中のどか、アセサトキミウコ、堀田院长、案发地点:仓院の里枪杀,众人赶到时看到手握枪支的竟然是真宵。是她杀了医生吗?还是怨灵附身的复仇呢?这一切和一年前的医疗事故有关吗?



剧情:

第一回　探侦

一开始便受到雾崎哲郎(医生)的委托,一起到灵媒族人居住的仓院の里请真宵通灵。挖出一年前,雾崎哲郎医生所在医院发生重大医疗事故的真相。

在仓院の里遇见大泽木ナツミ人。交谈后通灵开始。通灵开始后不久听到枪声。众人赶到时看到时看到雾崎哲郎医生被枪杀而手握枪支的竟然是真宵。之后真宵逃跑。

6月20日

在留置所与真宵对话,要为她洗脱罪名,拿到“真宵の勾玉”。回事务所看到医生留在桌上报纸,得到“新闻记事1”。对面の间 调查屏风发现距离地面20cm有弹孔。在过道遇见春美,出示了“真宵の勾玉”后可与她对话并得到“黑いカギ”。在控え の间与叶中谈话后在修验者の间向糸锯询问“新闻记事1”,获得“新闻

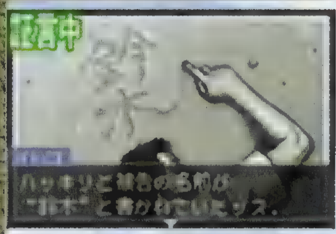
记事 2”。在控えの间用“新闻记事 2”解封话题“被害者のこと”。在留置所向绫里千寻询问案情后结束。

第一回　法廷前编

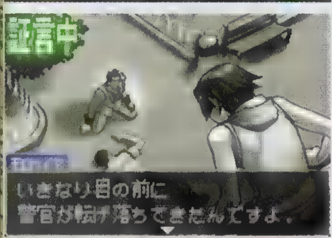
今次天才检事官狩魔冥。13 岁便成为检事官，狩魔豪的女儿。

寻问 1 详细的询问被害者的死因。如果承认“正当防卫”，也就是直接承认 真宵 犯过罪行。所以提出完全无罪的主张。









寻问 2 询问圭介警官详细情况后得到凶手的血衣上面有小洞。因此指出被害人不是无抵抗的。至少向凶手开过枪。

寻问 3 以真宵の装束指出被害者开枪的距离不是很近。并提出本案的疑点：在屏风距离地面 20cm 处有弹孔。换下一个证人。

第一回　法廷后编

寻问 1 询问当时的情况，但是都由于证人 大泽木 的反问由主角■她回答了。法官了解了情况后换下一个证词。

寻问 2 询问大泽木后得到当时的正面照。但照片中的人物左袖口处（无弹孔）→开枪的是别人。而且用“黑いカギ”（钥匙）证明了真宵是有可能离开　面の间的。因本案有疑惑，法官决定闭庭。让大家收集证据。

第二回　探侦

在仓院の里向春美调查“黑いカギ引出“烧却炉”线索。在过道调查烧却炉（红色的炉子），获得“布きれ”。留置所与真宵对话引出“衣装の箱”线索并获得仓院流灵媒■创始人“アセサト－キミウコ”人物情报。在仓院里看见大泽木逃跑。

在控えの间找到“春美のマリ”和一个距地 20cm 也有弹孔的“衣装ぼこ”。留置所和千寻对话。过道与のどか对话。调查蓝色的骨灰罐，获得“仓院のツボ”。■验者の间■封春美的话题得知春美不小心打碎过供奉的骨灰罐，在通灵开始到警察到来前她在过道把瓷罐粘了起来。获得修正后的证物“仓院のツボ”。

在仓院の里向大泽木询问“叶中のどか”人物情报，引出“のどかの情报”话题，对话后得知のどか曾在堀田病院住院。

在堀田病院向堀田院长出示“弁护士バッジ”后对话获得“免许の写真”，修正证物“新闻记事 2”。

仓院の里与大泽木对话，得知绫里舞子和绫里キミ子的姐妹关系，她们分别是真宵和千寻，春美的母亲。因继承问题有纠纷。（舞子的情况在 1 代中已经有详细的介绍）

过道用“免许の写真”“新闻记事 2”“免许の写真”“叶中末实”解封叶中的话题。留置所用“绫里キミ子”“布きれ“黑いカギ”“叶中のどか”解封千寻的话题。

第二回　法廷

寻问 1 绫里キミ子 的证词。指出凶手应该不是真宵。

寻问 2 叶中のどか的证词中没有提到衣服上的血。由“ナツミの写真 2”得出结论叶中のどか没有讲清楚。因此证词更改。

寻问 3 她改口说是在去现场的途中，看见姐姐的灵魂却而且没有遇见其它人。（拿出春美在事件过程中修理“仓院のツボ”来揭穿她）之后说明案情。

案 2 分析

凶手（叶中末实）躲在■发现场的衣箱内。而帮助她进去的人是绫里キミ子。杀人动机就是新闻记事 2。她用强力催眠药使（绫里真宵）睡着，然后用小刀杀死被害人，将（绫里真宵）放进衣箱。

在这时雾崎哲郎用最后的力气拿枪向凶手发射，但只打到箱子上（所以箱子上与屏风上的弹孔都高 20cm），之后凶手抢过枪，一枪……

第二回　法廷后编

寻问 1 最后一句她说带着妹妹的照片。可是院长却说是她本人的照片。（露馅了吧。）

寻问 2 说车祸当天驾驶的是最新款美制车，但美制车和日制车不同驾驶位在左侧。而她从左边跳车的。所以她是姐姐叶中末实。而车祸中真正死亡的是妹妹叶中のどか。

生还的姐姐利用整容手术变成妹妹的模样。逼迫她这么做的理由是：医疗事故误杀 14 人。之后的车祸又害死自己的妹妹。背负了 15 条人命，只能让自己消失。而雾崎哲郎如果通灵的话会知道自己并没有死。所以启念要杀了他。至于绫■キミ子会帮助她完全是为了女儿绫里春美继承家族着想。到此一切真相大白。

注：其实早在留置所里，千寻帮你分析案情的时候，一切都已经非常明了。整个案件中布设了鬼魂作案的极大可能性，也出现了故人的幽魂。但是，罪犯，伤害人类本身的永远只能是人类自身。本案涉及到多对姐妹之间的关系，有互相利用的，互相猜忌的，也有互相爱护的。千寻正是为了帮助她放心不下的妹妹才会现身。

第 3 话　“逆转サーカス”

主要人物：マックス（山田耕平）、团长（立见七百人）、ミリカ（立见里香）、ベン（木住勉）、トミー（富田松夫）、アクロ（木下大作）、バット（木下一平）、绫里真宵、糸锯圭介、狩魔冥

案发地点：タチミ·サーカス（立见马戏团）

案情：雪夜，立见马戏团的团长被杀。奇特的是，目击者声称犯人飞上了天空，作案现场也没有犯人的任何足迹，所有的目光都集中到魔术师マックス身上，只有他，才是会飞的人……

剧情：

“让大家久等了，今天，最后的节目《奇迹的空中飞翔》，将由本世纪最强的魔术师マックス为大家表演！”

12 月 26 日

在年末的寒空下，成步堂龙一陪着真宵，春美俩姐妹一起去看最近大受欢迎的魔术《奇迹的空中飞翔》（小孩就喜欢这个）。

过了两天，突然接到真宵的电话，叫我看电视，原来立见马戏团发生了一起杀人案件。赶到拘留所。原来是马戏团团长（立见七百人）被杀。嫌疑人 マックス 被捕。

第一回　探侦

留置所

一开始マックス只知道耍帅。夸耀自己是最强的魔术师还说 真宵 偷走了他的心。可当被告知即将被判杀人罪后就老老实实地告诉了我们一切。包括要还父亲欠下的债和他的真名：山田耕平（这使真宵大受打击，真是土气的名字！）。

马戏团

来到马戏团了解情况。圭介警官给了我们现场写真，告诉我们本案的最大疑点在于在现场的雪地中央 只留有被害者的脚印而没有犯人的。而目击者称看到凶手飞上了天。所以怀疑マックス这个会飞的人。而且现场留有他的帽子。

之后遇见了驯兽师ミリカ（团长的女儿）、腹话师ベン和目击者小丑トミー。

留置所

话题解封后得知：マックス和ベン因为ミリカ的关系吵过架。而マックス晚上找团长就是为这事。

食堂

把团长室内的リロ还给他后立马变了一个人，滔滔不绝起来。说マックス这■伙为了女人用酒瓶砸他。还说为给ミリカ的礼物不见了而烦恼。最后说会作证后走了。

アクロの部屋：找回了在テント内被猴子ルーサ抢走的徽章。同时拾得“ゆびわ”（指环）还得知ルーサ喜欢发亮的东西。

第一回　法廷前编

开庭前：マックス要喝牛奶。

寻问 1

从圭介警官得知大致情况：案发前全员在帐篷内练习到 10 点。事件发生在 10 点 15 分。被害者死在木箱上。是被敲断头骨死亡的。木箱内内发现了一个看似无关的小调味瓶。

寻问 2

据ベン说练习过后他就一直呆在宿舍前到广场的入口。而在这个过程中只有一人经过。那就是アックス。而团长在宿舍前广场被害看来经过的也可能是团长。ベン在广场的入口一直呆到警察来是为了等ミリカ。所以有忽视其他人的可能。

寻问 3

ベン说他等ミリカ是想

超攻略道场

要送她戒指。这戒指一直在口袋里。可是从在猴子拿取物中找到的戒指被他认准就是他的来看他是在撒谎。原来在人经过的时候他的戒指被猴子抢走他去追了。并没看清是谁。也有其他人进入的可能。

寻问4

以ベン和マツクス为ミリカ打架说出ベン是有意诬赖マツクス，其实他见到的是团长。而狩魔检事说ベン是以3个衣着特征来判断是マツクス的。但是团长也可能打扮成这样。大家都只是猜测，换了一个证人。

第一回　法廷后编

开庭前：マツクス说当时团长的确借了他的衣服出去。这使我们更有信心。

寻问1

说了一堆牛头不对马嘴的话，都被主角识破。听到“铿”一声后从小缝看到凶手敲打被害者，而凶器在现场（拜托，现场只有帽子。）那既然看到又怎么会在之前听到声音呢。（是狩魔检事教你的吧。）之后改口说从一开始就看到了。

寻问2

トミ－只看到了帽子和黑披风。而没看到白玫瑰。狩魔检事说是现场太暗，可连人影都有怎么会暗呢。所以证词重来。

寻问3

トミ－是见到凶手戴者帽子离开的。可现场发现了帽子（疑点1）。之后凶手立刻跑了（用现场写真证明这是不可能的因为没有逃走的脚印）。トミ－只得说实话凶手是飞走了。这下轮到法官不相信了，叫我们去收集证据。

第二回　探侦

事务所

真宵说不相信マツクス会用飞天魔术去杀人。犯人应该是另外一个会飞的人（汗）。

留置所

得到获奖照片。

サ－カス正门前

ベン在排练，把戒指还给他。

宿舍前广场

可怜的糸锯休假日还被狩魔冥差遣去查证。

宿舍前广场

狩魔冥跟我作对是为了替御剑怜侍报仇。

テント内

从ミリカ口中得知字条原先是她收到的。

在トミ－の部屋夺回表演衣，交还ミリカ，得知半年前她在“练习”时失败，团长将狮子射杀。狮子叫レオン。

食堂

トミ－的话题解封：半年前，在训兽练习中，アクロ的弟弟被性情大变的狮子咬断“颈”部死亡。据说，当バツト把头放到狮子的血盆大口中的那一瞬间，狮子竟面带奇异的笑容，然后就发生了惨剧。第二天团长开枪打死狮子，直到现在バツト还意识不明。而バツト是アクロ的弟弟。

アクロの部屋

アクロ的话题解：アクロ的脚是在救弟弟时被レオン咬断的，因ミリカ是训兽师所以アクロ恨他。

当时，バツト喜欢ミリカ。他与ミリカ打赌如果他敢表演ミリカ，她就与他约会看电影。结果……当谈到他们的关系时アクロ拿出スカ－フ是事件当天ミリカ给バツト的礼物。也是バツト表演时带在脖子上的。上面有バツト的血迹（这时アクロ面露凶相）。但这东西被狩魔冥拿去化验了。

第二回　法廷

开庭前：マツクス又吵着说心情无法平静，ミリカ给他带来他喜爱的牛奶。之后听トミ－说マツクス一喝牛奶就有自信。

而狩魔冥抬出了目击凶手从现场飞走的证人：アクロ（他住3楼）

寻问1

アクロ说清楚的看到マツクス的3个衣着特征。可这又与现场的帽子矛盾了。他这么说的目的只有一个——那就是他就是真正的犯人。可是狩魔冥却以アクロ的身体能力很差为由要主角列举出共犯。有吗？当然没有！アクロ是利用マツクスの胸像在自己的房间作案的。

寻问2

“我在3楼是不可能知道团长的位置的。”未必，只要利用木箱就行。在团长想要移动木箱时因为木箱很重，需要依靠两边的拉环。所以一时间位置是固定的。这时砸下胸像就行了。

案发过程

案发当天凶手把胸像吊在箱子上方来砸死被害人。一方面团长让マツクス在自己房间等，自己则穿マツクス的衣服到现场去。

为什么会选择伪装成他的样子，大概是因为只有他的衣服够夸张，可以把圆圆的身材完美遮盖可是却在宿舍入口被ベン看到。当团长想把木箱移开时。大概是发出的声音让凶手确定时机成熟，把吊着的胸像的绳子解开。在胸像砸中团长的同时披风掉到了胸像上面。这一幕被トミ－目击。之后凶手将胸像拉回去使トミ－。看起来凶手好象腾空而去。（这种戏法的一幕大概只是巧合）

这个凶手就是アクロ。（アクロ面不改色。强）

狩魔冥：“故事讲完了，好那么证据呢？”

由トミ－的证言：罪犯穿着披风帽子飞走的。而现场留有帽子表明トミ－看到的是胸像。而没有看到白玫瑰的原因是トミ－看到的是披风的背面。

狩魔冥：“可他并没有杀团长的动机。”

的确，他受伤后一直受到团长的照顾。对团长只有感激。杀团长只是错杀。他的目标是ミリカ。事件的凶器就在轮椅上。アクロ的体力不够。胸像不能带很远。

原来两年前，マツクス因为胡椒粉打喷嚏，被一平取笑。ミリカ记恨这件事情，故意恶作剧把洒了胡椒粉的手巾上让一平围上，谁知却酿成大祸。アクロ为了帮助弟弟却伤了双腿，从此心生恨意。

之后アクロ认罪：“事情过后我想过自杀，也想过要去自首。但最后还是决定将罪过推给マツクス。因为这实在不是我离开的时候……”（因为事情的起因就是マツクス）

闭庭之后ミリカ大哭：“律师，请教アクロ最后说：‘我现在还不能离开’是什么意思。”

“啊，是要照顾昏迷的弟弟醒来。在此之前不能离开。”

“我一定会等到バツト醒来，アクロ出狱的那一天的。”ミリカ坚强的说道。

トミ－：“团长死了，马戏团也要解散了。恩……　不行，我一定不能输给团长。我要组建世界第一的马戏团。”

マツクス：“世界第一的马戏团当然需要世界第一的——魔术师——マツクス。”

ミリカ：“ミリカ也会努力的。”

トミ－：“哈哈哈哈……”

第4话　“さらば、逆转”

主要人物：藤见野トサオ、王都楼真悟、场カオル、华宫雾绪、荷星三郎、天野由利惠、大泽木ナツミ、绫里春美　、绫里真宵、绫里真宵、糸锯圭介、狩魔冥、御剑怜侍

案发地点：藤见野の控え室（藤见野的休息室）

案情：著名男艺人藤见野トサオ被杀，竞争对手王都楼真悟遭受重大怀疑，所有证据极其不利。真宵被绑架，胁迫条件是王都楼无罪释放……然而，案情远远比表面上看来要复杂，悬奇的多，一个不为人知的巨大秘密正在悄悄展开。

剧情：

各位观众，马上本年度全日本的《英雄之中的英雄》就要产生了。他就是《大江户战士“トノサマン・丙”》从《忍者ナンジャ》手中夺取了桂冠。

3月20日

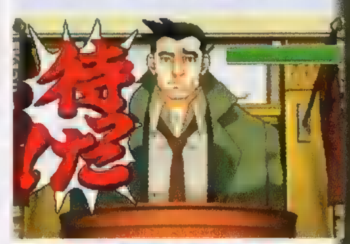
受到荷星三郎的邀请，成步堂带着真宵，春美俩姐妹来参加颁奖会。离记者会还有20分钟，到处逛逛。不过控え室前ろうか(休息室的走廊)好象没什么人。

ホテルロビ－

拿着荷星三郎给的“记者会见の整理券”来到记者会现场。可是突然终止了。原来发生命案。还遇见大场カオル（汗）。

宴会厅

一神秘人说真宵电话有电话，便跟他走了。（陷阱啊，别走）







走廊

遇到前来查案的大泽木ナツミ和刑警糸锯圭介。了解简单案情，获知王都楼遭受怀疑，被紧急逮捕。

记者会场

荷星把“トランツーバー”(对讲机)交到你的手中。突然间，对讲机响了起来，一个陌生人冷冷地告诉你：他绑架了真宵，交换条件是一次性“无罪判决”，不过保证王都楼真悟本人不是真凶。刑警很生气，斥责你居然连诱拐犯的话都相信！

某月某日某时某地：???

第一回 探侦后编

留置所

王都楼：“什么，你不是卖保险的。嗯，那你是推销灭火器的吧。”

我可是律师啊！

“等下，我和经纪人打个电话。”

之后用“真宵の勾玉”测试他说没有杀人是真话后决定替他辩护。

现场：各处去了解案情。得知大泽木ナツミ的照相机被盗

王都楼休息室：遇见了华宫雾绪。

藤见野休息室：遇见圭介警官。原来因为大场目击所以逮捕王都楼的。另外这就是现场可以收集到的证物。给圭介警官看番茄汁时，冥又出现了。(之后可在桌上拿到藤见野的签名)

宴会厅：向荷星三郎询问华宫雾绪，得知她与王都楼有绯闻。

记者会场：给大场カオル“藤见野的签名”后话题解封。原来她晚上去向藤见野要签名时正好目击。

走廊：帮大泽木解封，原来她看了报纸上的绯闻想来拍他们会面。但照相机被盗。照相机有案发当晚的照片。

刑事课：向圭介警官询问绯闻的事件，会引出另一位女性——天野由利惠自杀案件。突然御剑怜侍登场！！他对案情了如指掌，从他那里得知天野由利惠自杀的情况。还有，在华宫雾绪的精神支柱天野由利惠自杀后，她曾自杀未遂。

王都楼休息室：在留置所询问王都楼有关天野由利惠事情时他逃走。此事让华宫雾绪的话题解封。(可得知狩魔冥在圭介警官身上放了追踪器。)

按照“杂志の记事”→“天野由利惠”→“自杀の报告书”→“自杀未遂の报告书”解封后得知天野由利惠跟王都楼有关。华宫雾绪因此恨王都楼。

事务所：陌生人再次用传呼机提醒你和他的“协议”。绫里千寻登场，通过她，玩家你可以暂时以真宵视线，查看她被关押的地方，是一个类似地窖的地方，地上……好像有一个熟悉的东西。

第一回 法廷前编

开庭前：讨厌的传呼机再次响起，陌生人放话要我一定在今天决出胜负。还说送了我一件礼物。

开庭：狩魔冥被狙击(礼物)。由御剑怜侍担任这次检事。

寻问1

照例向圭介警官了解情况。得到几个证物。

寻问2

如果是买了刀来计划杀人，怎么会在凶器上留下指纹呢。而且刀上的记号表明刀是餐厅的。买不到。而御剑检事则说这个计划是说蓄谋杀人，因为刀是王都楼休息室里的。但有疑点：现场连花瓶都碎了为何“グラス”(酒杯)矗立不倒。

寻问3

大场目击王都楼穿便服。可在王都楼的戏服内发现“忍者ナンジャのボタン”大场陷入沉默。

寻问4

如果穿着戏服，怎么能留下指纹呢？御剑主张是犯人脱下手套拿刀。可是谁会拿着刀去拜访人不受怀疑呢，只可能是真犯人伪装用的。

寻问5

用“照相机被盗”指出大场是由照片目击的。之后指出照片中的纰漏——裤口(太长了)，人物比被告矮。此人是华宫雾绪。

第一回 法廷后编

寻问1

如果花瓶在打开着的琴盒上打破，怎么会在内部没有洒到水，说明打破时琴盒是关闭的。而它的里面一定装着其它东西。

寻问2

华宫雾绪说琴盒是他打开的。但上面却没她的指纹。于是她又称她戴着手套，但酒杯上却有她的指纹。不自然。这样说来，琴盒里面放的是她想要嫁祸给王都楼的另一件戏服。

华宫雾绪说这戏服是要在记者招待会上用的。而藤见野将会在记者会上公布一个让王都楼不能再演戏的秘密。

寻问3

纽扣上有血所以是在刺后拿取的，不是格斗中。

这一切都是真犯人想要嫁祸给王都楼用的。成步堂提出华宫雾绪有极大可能性是真犯人。找出雾绪供词中的漏洞后，她承认是看到藤见野トサオ的尸体后想到陷害王都楼真悟；不过，雾绪的一句话一直萦绕在成步堂的心头“王都楼的艺术生涯已经濒临死亡”。

最后因华宫雾绪拒绝在发表任何证词，审判无法进行下去。闭庭后，御剑从雾绪手中的卡片得知真正的凶手是警方通缉多年的职业杀人者(虎狼死家)。成步堂龙一因为没有判决无罪，非常担心真宵生命即将受到威胁。

第二回 探侦前编

痂田医院：探望冥并从从御剑怜侍手上得到“カード”和“御剑の绍介状”。(为什么住院要到这种地方？)

留置所：王都楼真悟拜托你照顾猫。

记者会场：给大场出示通行证，来到案发现场却收到绑架者的电话，奇怪的事，信号好像受到干扰。

事务所：向圭介警官询问“トランツーバー”(对讲机)会回现场，很容易能找到监视器。

警察署：得知有决定性证人(荷星三郎)

事务所：留置所现在关押的二人都有秘密。回事务所，圭介警官告诉你监视器等是王都楼买的！！

留置所：把王都楼心底的秘密解开吧，揭穿他是雇佣职业杀人者(虎狼死家)的真犯人。他露出真面目，竟以真宵的性命威胁我们。坏蛋！！野鹿马熊！！

警署：又收到绑架电话听到猫叫(知道是哪了吧)

王都楼家：调查门下的熊玩偶，在酒窖(楼梯上的照片)看到照片后真宵写着叫我不要放过王都楼。

去留置所揭开最后的锁：罪を着せた理由→自杀报告书→由利惠の写真。

原来由利惠与藤见野订婚前，曾和王都楼有着暧昧的关系。藤见野因为这段关系解除与她的婚约，当晚，由利惠留下遗书绝望自杀。而藤见野因没获奖，决定在记者会上公开她的遗书让王都楼退出演艺圈。之后雾绪去藤见野房中时却看见藤见野的尸体，她为了复仇想嫁祸给王都楼。

第二回 法廷前编

开庭前：成步堂龙一决定拖长审判，让刑警有时间先救出真宵。

询问荷星三郎：荷星说看到被告与虎狼死家两次接触。但第二次只看到黑色的，皮质手袋熊，没看到人。

休息中：圭介警官来电话说正在抓犯人，却找不到真宵。千寻通过感应，叫他们寻找距离此地100米范围之内，有小窗，大概3层楼的样子的地方。

询问华宫雾绪：她对装饰品小熊玩偶了如指掌。原来就是她买的。打开却发现内部藏着由利惠的遗书。在御剑的帮助下去验证笔迹。所以审理将在30分钟后继续进行。

休息中：圭介警官来电话说找到几个“犯人的遗留物”，在运送过程中，但突然却发生意外，信号中断。只得拜托冥去找圭介警官。

第二回 法廷后编

笔迹鉴定结果竟是伪造，书写人实为藤见野。那么在藤见野房间装监视器的王都楼没必要杀死藤见野啊。

寻问虎狼死家：让他作伪证说依赖人就是华宫雾绪。还询问了一些其他的如依赖人让他取由利惠の遗书。之后虎狼死家觉得不对。认为自己一直在做有利证词为何还要询问。

终于被发现了，成步堂面临困难的抉择：正义？还是真宵的生命？

这时，狩魔冥破门而入，带来了最后的3个证据。

险啊，用在凶案现场偷拍录像带说明王都楼一开始就准备陷虎狼死家于不义。他要用录像带来威胁虎狼死家，并迫他转职。虎狼死家听后十分气愤扬言要杀他后关机了。

最后，主角说为了当事人的安全，还是判他有罪好。闭庭后真宵也回来了。

“成步堂龙一总有一天我们会再相见的。”

庆功宴上，可怜的、身负重伤的刑警告诉你，本来找到4件证物……4件，不是3件？正要询问清楚的时候，被狩魔冥的电话打断，御剑要离开前去送行，你将冥的鞭子交给他。

机场，离别的时刻到来。冥在御剑的教导下终于明白自己一直与成步堂作对，通过证据作假来赢过他是不对的，无论检事还是律师都应该为正义而战，强势的她终于忍不住放声大哭！

直到最后，她还是没有告诉你最后那件证物是……但没关系，总有一天我们会再相见的。

超攻略道场



银河战士

GBA | 发售日:2002年10月10日 | 厂商:任天堂 | 类型:ACT | 媒体:卡带 | 其他:——

地图式爆机攻略

任天堂在GBA推出的《银河战士》(METROID FUSION)动作要素丰富,谜题设置巧妙,绝对是近期必玩的GBA游戏之一。

攻略需知 METROID

《METROID FUSION》一共分成七个不同的地区,MAIN DECK以及SECTOR 1至6,本作就是要随着故事发展。穿梭这七个地区寻找所需的装备。

基本上NAVIGATION ROOM(地图简称为N)内的电脑会为玩家提供任务,当完成任务后回到N便可收受新的任务,往新的地区出发。除了N外,还有SAVE ROOM(S)和RECHARGE ROOM(R),前者是用作储存进度,后者则是回复体力和MISSLE的子弹数。

由于版位有限的关系,攻略会以流程式进行,配以地图协作,必定能助大家早日找到隐藏通路和房间。而搜集道具是本作的一大重点,爆机后会列出所得的道具百分率!

装备介绍 METROID

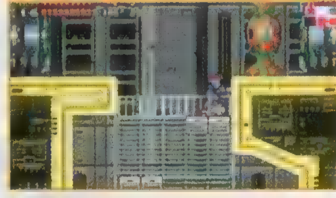
MISSLE

按住R键后按B键可以发射强力的MISSLE攻击,对付部分敌人必定要用MISSLE才能将它们击倒,另外亦有些障碍物要用MISSLE才能击破。MISSLE一共分为四类,最初取得的是普通MISSLE,威力较一般攻击高。SUPER MISSLE是强化版,除了威力较高外,还可以击倒一些挡路的蓝色敌人。

ICE MISSLE顾名思义是附加冻结敌人的效果,将敌人冻结后,可以站在它们身上作为跳台。最后的DIFFUSION则是可以储气的ICE MISSLE,攻击范围很广,可以冻结大范围的敌人,在游戏后段有些通路必定要有DIFFUSION才能通过。

BOMB

变成"MORPH BALL"形态后才能使用炸弹攻击,普通的BOMB攻击范围只得一格,只是用作开路之用。而后来取得的POWER BOMB,攻击范围可达整个画面,而且有穿透功能,可以用作调查隐藏通路,是非常重要的装备之一,不过子弹数目非常有限,不可胡乱使用。



SUIT

主角身上的特殊保护衣,除了多少提高防御力外,不同的保护衣更有不同的效果。VARIA SUIT可以让主角在极高和极低的温度中如常行走,就连跌进熔岩和被BLUE X攻击也不必担心。而GRAVITY SUIT则可以让主角在水中以正常速度移动,即使在水中也可以使用SPEED BOOSTER。

BEAM

主角的基本武器,按B键便可以使用。最初取得的CHARGE BEAM是普通攻击的强化版,可以储气来提高攻击力。WIDE BEAM的攻击范围比较广,威力亦提高。PLASMA BEAM则具有贯穿敌人的能力,而最后的WAVE BEAM就连障碍物都可以贯穿,可以用之打开电闸。

MISC

主角的特殊装备,各有不同妙用,以应付不同谜题的需要。MORPH BALL是变成球状,可以通过极窄的地方,有些通路必定要以这个形态才能进入。HI-JUMP是令跳跃力提高,另外还可以在较窄的垂直通路中,以左右弹墙的形式向上移动。SPEED BOOSTER是前冲,撞开有特定标记的障碍物。但事先必定要有充分的助跑,进入发光状态后按下键可以将这个状态保持一段时间,这时跳跃的话可以一飞冲天,撞上障碍物才会停下来。按←或→后跳跃的话更可向该方向直冲,用法非常多,在后段的解谜部分经常会用到得到。SPACE JUMP就是无限跳,但注意跳跃时要有一定节奏,否则很容易失败。SCREW ATTACK是SPACE JUMP的强化版,在跳跃的同时有攻击判定,可以将所有敌人击倒,而且还可以击破特定的障碍物,同样是后段的重要装备之一。

流程攻略 METROID

MAIN DECK

●先到QUANANTINE BAY的将该处出现的敌人击倒,将黄色的寄生体X吸引后回到N

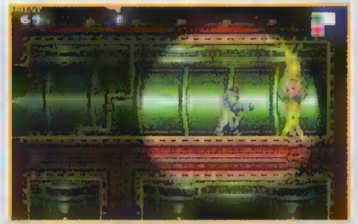
●得知地图上的BOSS处有大量异物,奉命前往调查。途中在一间N中得到情报,指出在地图上的DATA ROOM有重要装备"MISSLE"下载,要先去拿取

●取得"MISSLE"后,升降机由于寄生体的影响发生故障,要寻找一路到"1"

●利用MISSLE射破图中的红色机关,便可找到隐藏通路回到MAIN DECK



▲利用MISSLE攻击图中的地方便可找到通路。



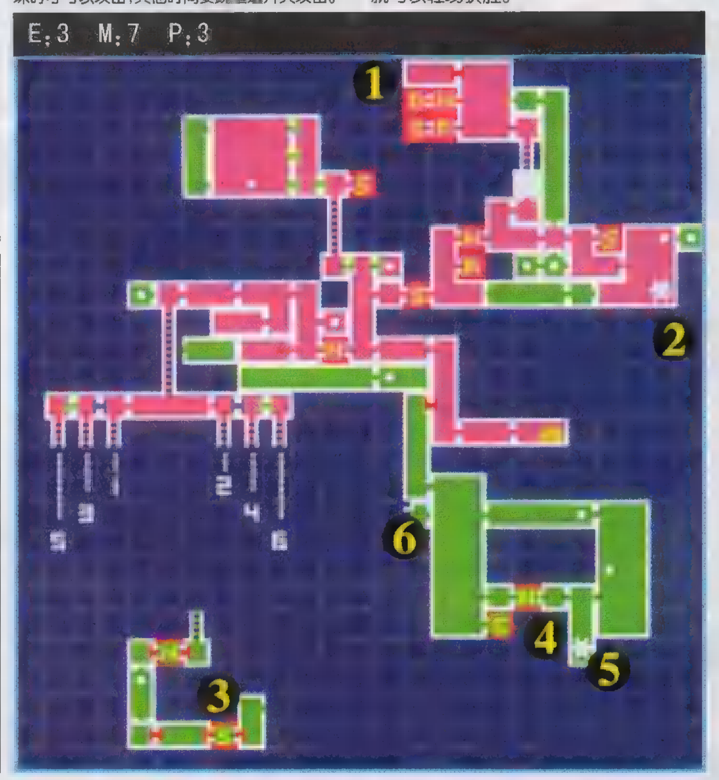
▲图中的敌人必须使用MISSLE才能击倒。



▲今后经常会遇上的守门敌人,注意其眼睛有眼珠时才可以攻击,其他时间要跳起避开其攻击。



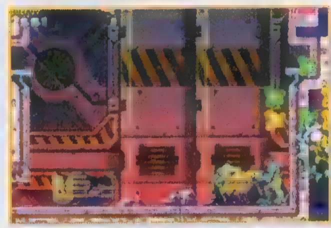
▲这里的BOSS非常弱,只要使用MISSLE就可以轻易获胜。



●沿路前往目标，中途有增加 MISSLE 子弹数的“M”和可增加 100 点体力的“E”可取，击倒在门上的敌人后，便可以进入 BOSS 的房间

●击倒首脑后取得“MORPH BALL”，可变身成球体穿过窄路

●回到 N 得知 SECTOR 1（SRX）有不明生命体出没，经主升降机（MAIN ELEVATOR）前往该处



◀所有 BOSS 都有两个形态，第一形态要用 MISSLE 系攻击才能将它消灭。用普通攻击的话，将会有大量回复道具出现。

1）取得 MISSLE
2）BOSS（取得 MORPH BALL）
3）禁区
4）后备电源
5）BOSS（取得 JUMP BALL）
6）A（往 SECTOR 2）

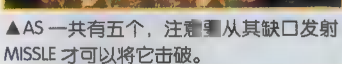
SECTOR 1（SRX）

●抵达 SECTOR 1 的 N 后，首要任务是清除地图上 5 个 ATMOSPHERIC STA-BLILIZERS（AS）

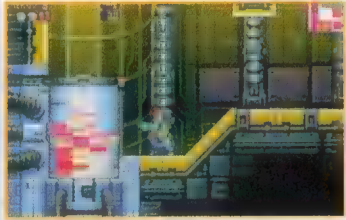
●中途一个房间内遇上中 BOSS，将它击倒后可取得新武器“CHARGE BEAM”

●清除全部 ATMOSPHERIC STABLILIZERS 后，回到 N 可接到前往 SECTOR 2 的任务



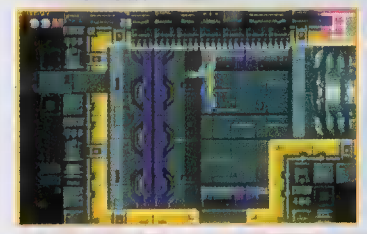


▲AS 一共有五个，注意要从其缺口发射 MISSLE 才可以将它击破。



▲击倒途中的 BOSS 可获得新武器 CHARGE BEAM。

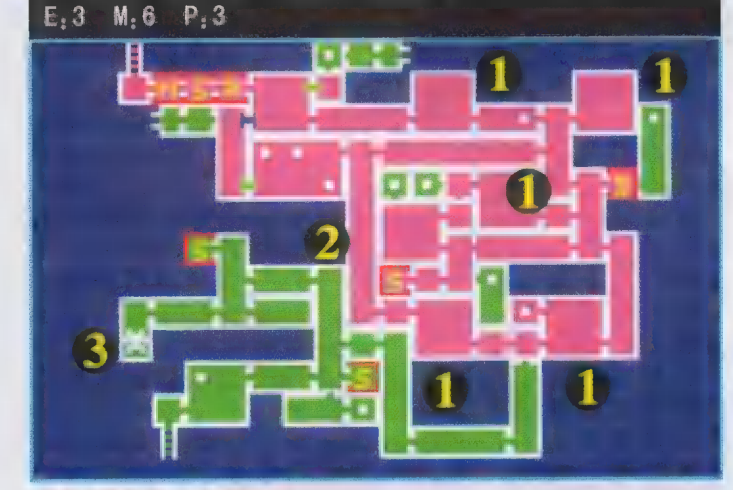




1）AS
2）BOSS（取得 CHARGE BEAM）
3）X

◀隐藏通路上的障碍物需要使用 MISSLE 来击破。

E：3 M：6 P：3



SECTOR 2（TRO）

●首先是到 DATA ROOM 拿取新武器 BOMB

●不过要到达 DATA ROOM，必先要寻找打开“保安 LEVEL 1（蓝色）”门锁的地方

●在地图上“LEVEL 1 LOCK”的地方将门锁打开，之后便到达 DATA ROOM 拿取 BOMB，之后变成球状时可以用炸弹炸开障碍物

●利用 BOMB 寻找隐藏路，经左面的通路到达下方，可找到 BOSS 的房间

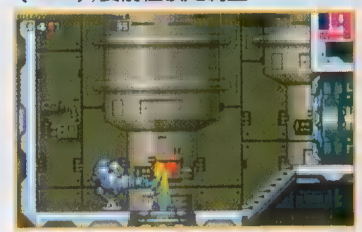
●在取得 E 的地方有隐藏路线，以通往下层的 BOSS 房间前

●打倒 BOSS 后，可取得新能力 HI-JUMP 和 JUMPBALL

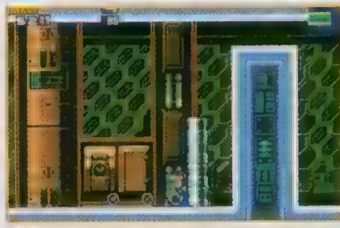
●回程时部分通路被神秘敌人破坏，要寻找另一条路回到 N

●中途会遇上神秘敌人，一定不可以被他发现，只要躲在障碍物后便可

●回到 N，电脑指出由于打开 LEVEL 1 门锁，寄生体已经散播到 SECTOR 4（AQA），要前往该处调查



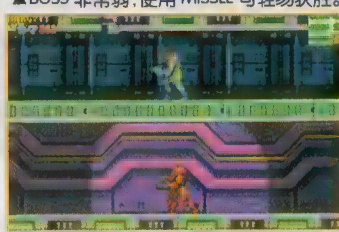
▲首要的任务是打开 LEVEL 1 门锁。



▲BOSS 非常弱，使用 MISSLE 可轻易获胜。



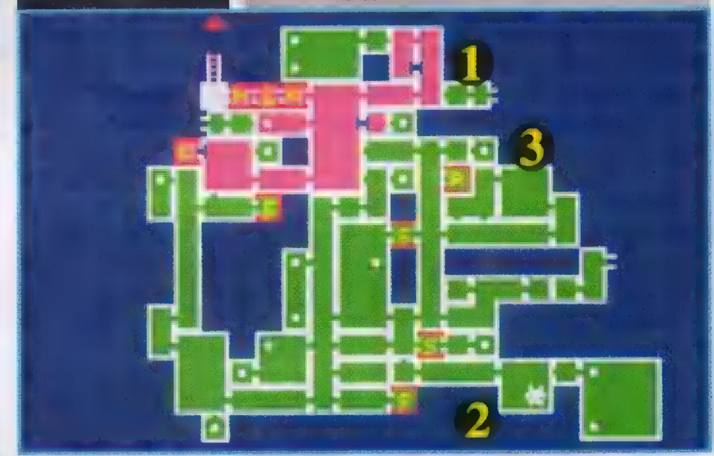
▲BOSS 的弱点是眼睛，但必须要等它跳起时才能攻击。



▲神秘敌人出现！一定要小心避开。

E：3 M：9 P：5

1）LEVEL 1 LOCK 2）BOSS（取得 PLASMA BEAM）
3）BOSS（取得 HI-JUMP/JUMP BALL）



SECTOR 4（AQA）

●抵达后接到击退 BOSS“SERRIS”的任务，前往地图上所指的地方

●途中要小心别碰水，否则会触电

●经前方向左边前进，便可以找到 BOSS 的房间

●在地图所指的地方找到 BOSS，用 MISSLE 打 4 至 5 次便可获胜，之后取得新能力 SPEED BOOSTER

●回程时可取得 2 个“M”和 1 个“E”

●由于取得 SPEED BOOSTER 后，可到左手面尽头的房间将水闸关上，令水位下降

●接着可回去 N，得知可以取得强化 MISSLE，于是前往 SECTOR 3（PYR）



▲隐藏通路开始变得复杂，四周也要多用 BOMB 进行尝试。

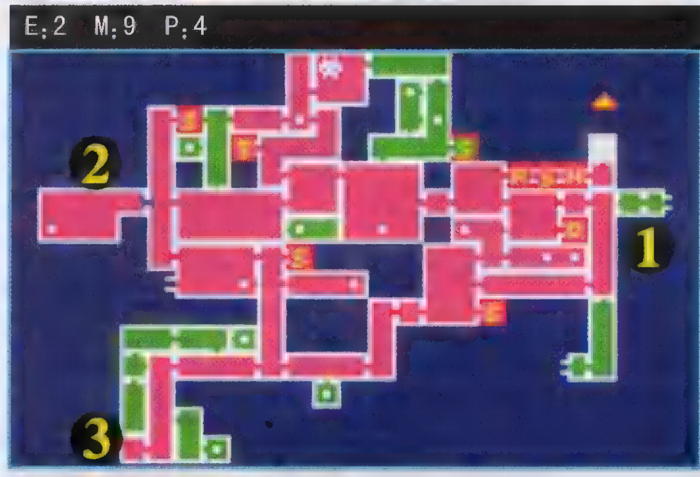


▲BOSS 的弱点是头部，被击中后会有一段时间暴走，只要到天花板处静待它回复正常便可。

◀利用 SPEED BOOSTER 可以找到开关令水位下降。

1）DIFFUSION MISSLE
2）水键
3）LEVEL 4 LOCK

E:2 M:9 P:4



SECTOR 3(PYR)

●新武器 SUPER MISSLE 就在 DATA ROOM 内，但事前要先解开 LEVEL 2（绿色）的门锁

●SECTOR 3 内有些地方非常热，暂时不能进内

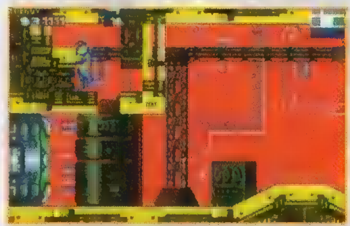
●利用 SPEED BOOSTER 可以找到隐藏通路打开 LEVER 2 门锁

●接着在 A 点炸开隐藏路，可找到通往 DATA ROOM 的道路，成功取得 SUPER MISSLE

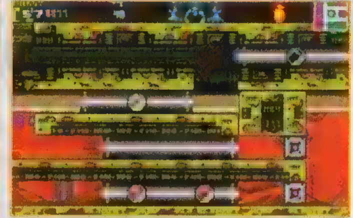
●回程时发现通路被破坏，到 SAVE ROOM 后，在 DATA ROOM 前有 BOSS 出现

●击倒 BOSS 后，爆炸的碎片打开上层的路，回程中可取得 1 个 "E"

●回到 "N"，由于打开 LEVEL 2 门锁，所以可前往 SECTOR 5 和 6，前者因为太冷的问题暂时不能前往，只好先到 SECTOR 6



▲使用 SPEED BOOSTER 找到隐藏通路，打开 LEVEL 2 门锁。



▲需要活用 BOMB 以寻找前往 DATA ROOM 的通路。

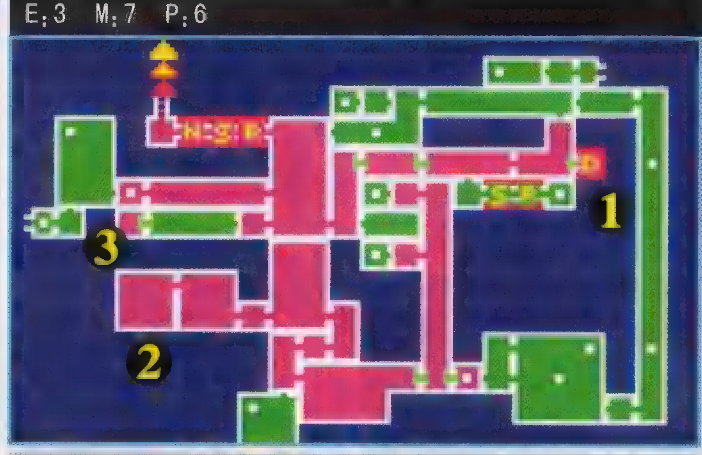


▲回程时 BOSS 出现，从上方以 MISSLE 攻击其正中间便可。



▲注意，用 BOMB 在图中的地方可以取得 1 个 E。

E:3 M:7 P:6



1) SUPER MISSLE 2) 发电机控制室（取得 WIDE BEAM） 3) LEVEL 2 LOCK

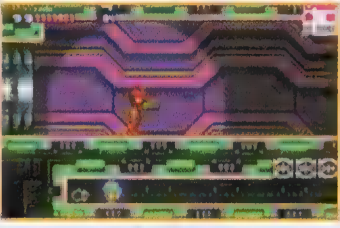
SECTOR 6(NOC)

●SECTOR 6 有一种新的寄生体 BLUE X，可以令主角冻结受伤，没有保护衣（VARIA SUIT）的话会受伤，所以取得保护衣前要加倍留神

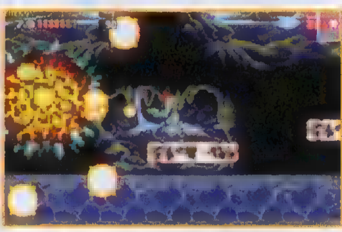
●途中再遇上神秘敌人，它会使用 POWER BOMB 为我们打开去路，请注意在它离去前别乱动，否则必死无疑

●到达 DATA ROOM 后 BOSS 出现，将它击倒后可取得 VARIA SUIT，注意这个 BOSS 要用 CHARGE BEAM 打

●得到 VARIA SUIT 后，就连 BLUE X 也可以吸收，沿右手边的路回到 N，前往 SECTOR 5（ARC）拿取新的武器



▲神秘敌人出现为我们炸开通路，但要小心被发现。



▲少数用 CHARGE BEAM 来对付的 BOSS，并不算难打。




◀取得 VARIA SUIT 前无法应付的 BLUE X。

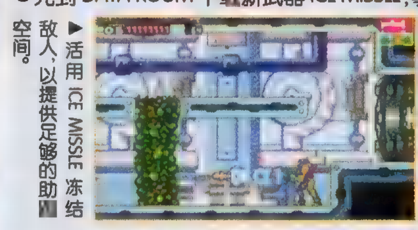
1) BOSS（WAVE BEAM）

E:3 M:7 P:3



SECTOR 5(ARC)

●先到 DATA ROOM 下[illegible]新武器 ICE MISSLE，事先要打开 LEVEL 3（黄色）门锁

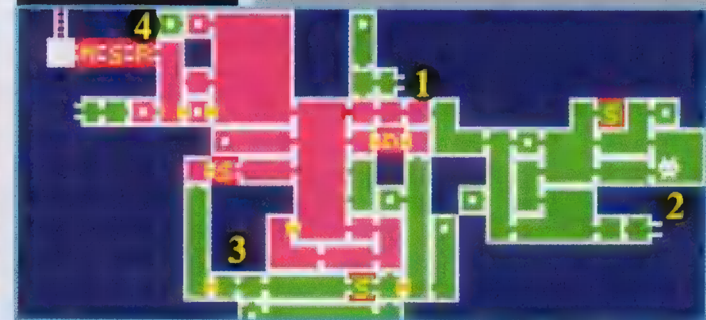


▶活用 ICE MISSLE 冻结敌人，以提供足够的助[illegible]空间。

▲先打开 LEVEL 3 门锁。

1) ICE MISSLE 2) LEVEL 3 LOCK
3) BOSS（取得 GRAVITY SUIT） 4) A

E:3 M:4 P:8



●顺利取得 ICE MISSLE 后，要用 ICE MISSLE 冻结敌人才可找到回程的隐藏路

●回程时击倒 N 前房间的敌人后，基地发生异样，原来 SECTOR 3 有事发生，主发电机的冷却系统有毛病，6 分钟内不能重新启动冷却系统的话基地会爆炸，立刻要前往 SECTOR 3 发电机的主控制室

SECTOR 3(PYR)

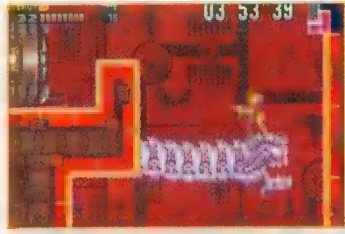
●抵达后立刻赶往地图所指的主控制室

●途中要经过一间炽热的房间，跌进熔岩后会不停减体力，并且要小心喷上来的火球

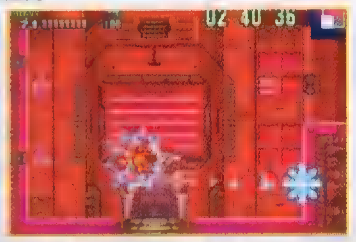
●中途要利用冻结敌人来前进，到达目标后击倒 BOSS，取得新武器 WIDE BEAM

●启动冷却装置后，一切回复正常，回到 N

●接到前往 MAIN DECK 寻找生还者的任务




▲同样是用 ICE MISSLE 来开路。



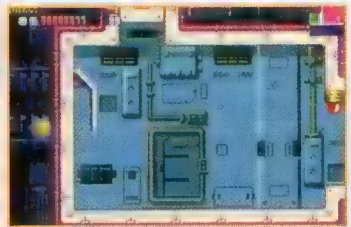
▲将主控制室的首脑击倒之后倒数结束。

MAIN DECK

●达到提示的地方后，打开机关可救出一些动物，可惜没有发现任何生还者

●接着回到 N，得到新武器 POWER BOMB 的情报，前往 SECTOR 5（ARC）的 DATA ROOM





▲路程虽然短，不过隐藏通路也有不少，最终可救出一批动物。

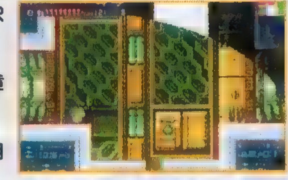
SECTOR 5(ARC)

●前往 DATA ROOM 取得 POWER BOMB，没有什么难题，可以轻松完成

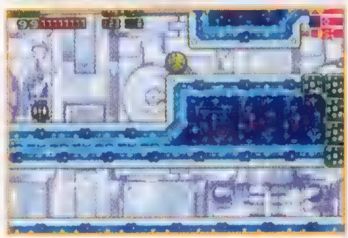
●回程时有些路被摧毁，要活用 POWER BOMB 炸开障碍物才可

●中途神秘敌人再度登场，同样只要躲在障碍物后便没有问题

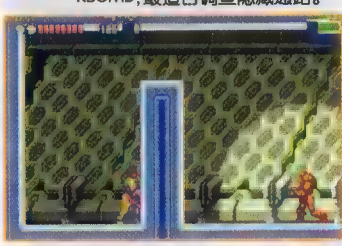
●回到 N 后得到电脑的情报，要主角回到自己的太空船上，于是回到 MAIN DECK 地区



▲具有 X 光功能的 POWERBOMB，最适合调查隐藏通路。



▲拿取道具的难度开始大增，很多时候要多作尝试才能成功取得。



▲躲在障碍物后便可以避开神秘敌人。

MAIN DECK

●登上主升降机突然停下，要经隐藏通路前往太空船处

●从电脑处得知发电机有问题，要前往启动后备电源

●到地图所指的地方遇到上 BOSS，获胜后取得新能力 SPACE JUMP

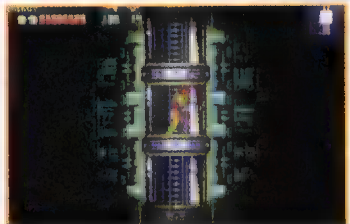
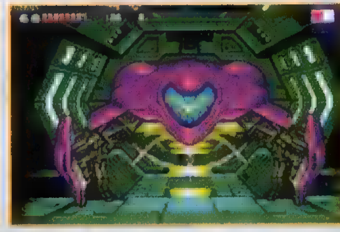
●利用 SPACE JUMP 到达上面的房间，成功启动后备电源，不过电力仍不足

●到地图上的 A 点打破树根，找到通往 SECTOR 2 的隐藏通路

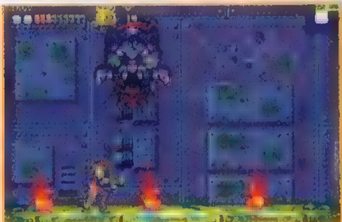
●中途又遇上神秘敌人，同样小心避开它

●到达地图下的 BOSS 处，将 BOSS 击倒后可取得新武器 PLASMA BEAM

●沿路回 N，得知 SECTOR 5 有爆炸发生，立刻赶去

▲离开升降机寻找隐藏通路，以太空船为目的地。



▲BOSS 是大蜘蛛，两个形态，以 MISSLE 攻击便可，左右两边是死角，可以避开大蜘蛛本身的攻击（火球除外）。



▲后段的另一个 BOSS，只要不停发射 MISSLE 便可轻易获胜。

SECTOR 5(ARC)

●强敌 "NIGHTMARE" 暴走，必须将它击倒，但暂时不知道确切地点

●由于 "NIGHTMARE" 的出现令 SECTOR 5 有不少地方被破坏，因而在可用 SPEED BOOSTER 打开 A 点的隐藏房间，取得 1 个 "P"

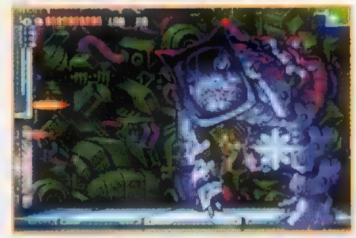
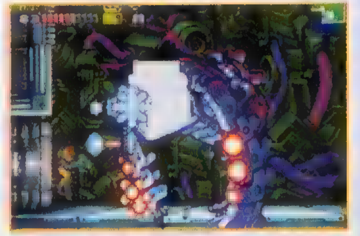
●B 点原先是 LEVEL 4 的门，如今已被破坏，可以随便进入

●到地图上的 BOSS 房间，击倒 "NIGHTMARE" 后获得新保护衣 "GRAIVITY SUIT"

●利用可以在水中正常移动的新能力找到通往 SECTOR 4 的通路



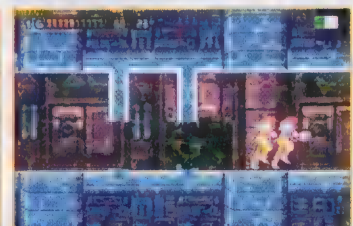
▲利用被破坏后的地形助跑，可以用 SPEED BOSSTER 取得一个 E。

▲游戏中最难应付的 BOSS 之一，其体型庞大，很难回避其攻击。第一形态要攻击其双手的中央，第二形态则是攻击其面部。

SECTOR 4(AQA)

●在地图所指的地方分别打开 LEVEL 4（红色）门锁，以及在 DATA ROOM 中

▲利用 SPEED BOOSTER 到达 SECTOR 4 可以打开最后的 LEVEL 4 门锁。

取得新武器 "DIFFUSION MISSLE"

●利用 "DIFFUSION MISSLE" 可冻结特殊敌人找到回程的通路

●成功回到 N，奉命到 SECTOR 6 将保卫机械人击破



▲DIFFUSION MISSLE 的暴风也可以用作冻结敌人。

SECTOR 6(NOC)

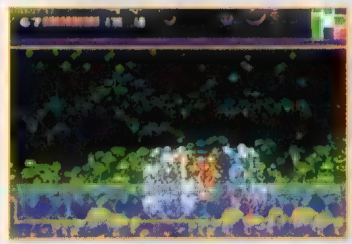
●得到警告：神秘敌人正在追踪我们，将 BOSS 击倒后便要立刻离开

●用 POWER BOMB 可以打开新的通路，找到 BOSS 的房间

●在 A 点击倒 BOSS 后，可取得最强武器 WAVE BEAM，可以贯穿敌人和电闸，利用这个功能可以到前面的房间中取得 1 个 "M"

●用 WAVE BEAM 可以找到通路前往 MAIN DECK 的 "禁区"

●在该处遇上神秘敌人和被人类培育的 METROID，EVENT 过后禁区的一部分被毁，沿路回到 SECTOR 1



▲再遇上这个 BOSS，战法不变，不过其导向飞弹相当强力，要小心应付。



▲要在一分钟内离开这间房，否则会 GAME OVER。

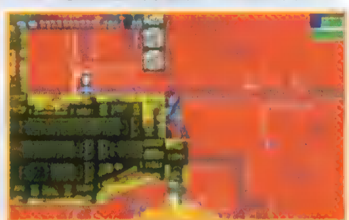
SECTOR 1(SRX)

●在 X 点有 BOSS 出现，获胜后可取得最后的装备 SRCREW ATTACK

●利用 SRCREW ATTACK 可找到通往各 SECTOR 的隐藏道路，以收集全部道具

●这时只要到达任何地方 N，便会接到前往 MIAN DECK 控制室的命令，这时会有很多门自动锁上，不能随意前往 SECTOR 拿取道具（爆机一次除外）





▲使用 MISSLE 便可轻易获胜的 BOSS，之后是利用 SRCREW ATTACK 前往各 SECTOR 拿到道具。

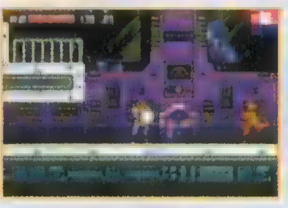


▼▶很多道具的所在地非常复杂，尤其是要使用 SPEED BOOSTER 的最为困难，必须熟练 SPEED BOOSTER 急停后的各种前冲技巧，以及寻找加速地点。

MIAN DECK

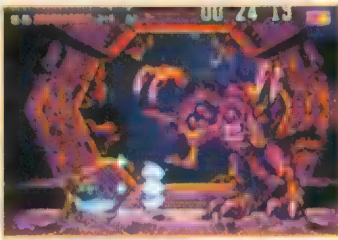
●到达地图上所指的地方遇上神秘敌人，获胜后在上面房间启动基地的自爆装置，要在 3 分钟内乘太空船离开

●在太空船前遇上最后首脑，这时必定会被打倒，而之前的神秘敌人会及时出现相救。与其合体后才正式开始最后决战，要注意时间，获胜后顺利逃走便可以看到 ENDING



◀决战神秘敌人，主要用 CHARGE 攻击对付。

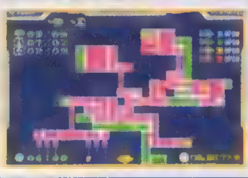




▲合体后以 CHARGE 攻击，向斜上方攻击其胸口，之后立刻后退，避过其攻击后再加以反击，注意被它击中时会有数秒时间不能行动。

爆机后特典

完成游戏一次后，利用之前的 SAVE 选 "START OVER"，便可开始二周目的游戏，分别在于会显示所有 "E"、"M" 和 "P" 的资料，在个别地区中打开 MENU 按 SELECT 键，还能看到该地区道具情报，如一共有多少 "E"、"M" 和 "P" 等等，对于挑战 100%道具取得率的玩家来说是体贴的设计。





◀在地图左下方有详细的道具资料列出。

心得补遗：SPEED BOOSTER 用法介绍

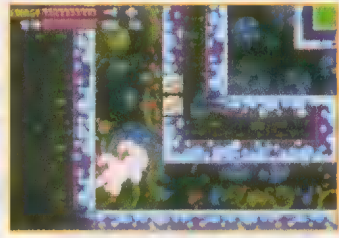
当大家取得 POWER BOMB 后，大部分隐藏房间的位置基本已经找到，剩下的问题是如何进内拿取道具。

一般来说最难取得的全部都是要活用 SPEED BOOSTER 的隐藏位置。如果你对 SPEED BOOSTER 不清楚的话，就很难解开谜团。

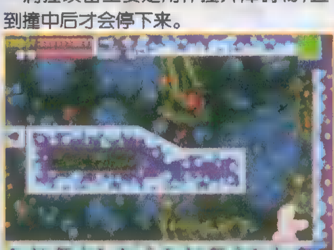
SPEED BOSSTER 的特点是在助跑之后，按↓键来进入发光的特殊状态，这时跳跃的话可以一跳冲天，往右左方向跳的话会变成肩撞攻击。事实上还有多种隐藏动作，例如向斜上方向的肩撞攻击；以及在肩撞攻击撞上地面上的斜位，会自动变成前冲状态等等。



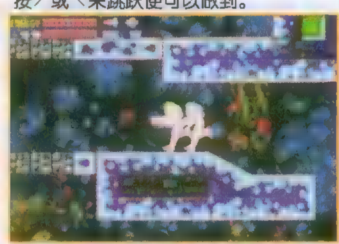
▲肩撞攻击主要是用作撞开障碍物，直到撞中后才会停下来。



▲肩撞攻击是可以对应斜上方向的，按↗或↖来跳跃便可以做到。



▲关键在于蹲下后，每逢在发光状态中都可以蹲下来持续短时间的发光状态。



▲肩撞攻击上斜位后便会自动变成前冲状态。

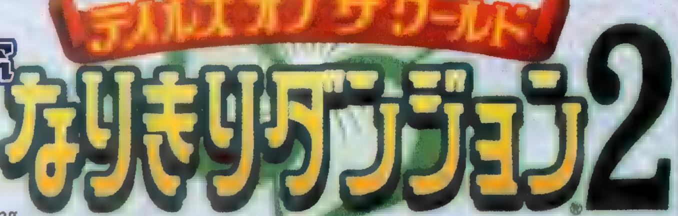


经历过 SFC 时代的玩家一定会对任天堂的 "银河战士" 印象深刻，这款集合了解谜因素的动作游戏充满了挑战性，不仅在日本，在欧美等地也赢得了大量玩家的欢心。

GBA 版的 "银河战士" 主要针对欧美用户，难度比 SFC 版有所降低。玩家需要集齐所有道具，这样才可看到隐藏 ENDING。

特此鸣谢《GAME WAVE》

《世界传说·换装迷宫 2》深入研究



GBA	发售日:2002 年 10 月 25 日		厂商:NAMCO
	类型:RPG	媒体:卡带	其他:————

文 \BS、鬼 COOL　责编 \Shining

NAMCO 的 "传说系列"RPG 游戏一直被誉为最出色的动作 RPG 系列之一，自从该系列宣布将在 GBA 上推出新作后，就成为玩家们关注的焦点。总的来说是收集加育成的游戏，游戏有 200 件服装供大家收集，还有很多小饰品。游戏中的人物本身是没有等级设定的，有的只是衣服等级，战斗后提升的也是衣服等级。游戏发展情节需要依靠接受 NPC 委托。

《换装迷宫 2》任务表

依赖人:长老ライエル

任务内容:取得道具エリクシール

完成条件:去"狩人の森"取得道具エリクシール。

完成报酬:200ガルド、れんきんじゅつしょ

(注:"狩人の森"入口右面是采集场，里面的道具是无限的，每次采取完毕再次进入道具还会出现)

依赖人:ローズ

任务内容:取得ローズ想要的おしろいバナ

完成条件:去"狩人の森"就可以找到所需道具。

完成报酬:240ガルド、カレーライスのレシピ

依赖人:ガメル

任务内容:去"狩人の森"寻找フンダクル

完成条件:在"狩人の森"找到フンダクル后会发现フンダクル被敌人围攻，打倒敌人，救出フンダクル。

完成报酬:187ガルド、オレンジグミ

(注:以后フンダクル就会在城镇中出现)

依赖人:ボルボル

依赖内容:去万年冰洞取得レンズ

完成条件:找到宝箱以后，《宿命传说》中的ルーティ和マリー会出现并和你争夺宝箱中的道具。战斗胜利后任务完成。

完成报酬:228ガルド、きしょうせき

(注:任务完成后ルーティ和マリー会出现在城镇中，以后就可以对话了。

依赖人:ジャン

任务内容:漆黑の坑道里有魔物スコーピオン横行，退制スコーピオン

完成条件:在漆黑の坑道里找到スコーピオン(地图上的黑衣人)击倒 10 队。

完成报酬:10ガルド、ちょうしんき

(注:漆黑の坑道里可以无限取得属性宝石，注意携带开凿道具或者拳法师)

依赖人:骑士メンデル

任务内容:接受骑士メンデル的拜托，去万年冰洞里退治魔物オクトスライミー

完成条件:找到オクトスライミー将其击倒。

完成报酬:348ガルド、マント

依赖人:エレイン

任务内容:采集ガーベラのはな

完成条件:于"狩人の森"采集场方向可以找到。

完成报酬:250ガルド

依赖人:シェフベック

任务内容:去水の古城找到《幻想传说》中的女忍者すず。

完成条件:水の古城中找到被敌人围攻的すず，打倒敌人救出すず。

完成报酬:262ガルド、カルボナーラのレシピ

(注:以后すず就会出现在城镇中了)

依赖人:ルシア

任务内容:再次帮ルシア找娃娃ウサちゃん

完成条件:于"狩人の森"找到娃娃。

完成报酬:10ガルド

依赖人:ガメル

任务内容:ガメル想得到マジックミスト

完成条件:可以在"万年冰洞" 找到マジックミスト。

完成报酬:200ガルド

依赖人:ボルボル

任务内容:寻找ガメル

完成条件:"万年冰洞"找到ガメル后，解决围攻他的敌人。

完成报酬:273ガルド、トランプ

(注:之后就可以在城镇里找到ガメル了)

依赖人:ミント

任务内容:寻找失踪的ツ[illegible]ス

完成条件:可以在"漆黑の坑道の闭锁区"1 階的位置找到他，会发现クレス被水晶控制。这个也是游戏中第一位 BOSS。战胜后完成任务。

完成报酬:黑水晶(游戏中只有 5 个，可以大幅度强化服装的能力。)

(注:完成后便可以在城中找到クレス)

依赖人:骑士レオニス

任务内容:修理"水の古城"的机关按钮。

完成条件:穿学者的服去修理。

完成报酬:400ガルド、サンダーマント

依赖人:骑士メンデル

任务内容: 寻找骑士メンデル的弟弟骑士レオニス。

完成条件:在"水の古城"找到被围攻的骑士レオニス，解救后完成任务。

完成报酬:386ガルド、タリスマン

(注:准备盗贼职业的服)

依赖人:クラース

任务内容:把アワーグラス交给ミント。

完成条件:在"狩人の森"找到ミント。

完成报酬:348ガルド

依赖人:长老ライエル

任务内容:退治魔物とうぞく

完成条件:"漆黑の坑道"击倒魔物とうぞく。

完成报酬:450ガルド、じしょ

依赖人:ジャン

任务内容:给ジャン三个ミックスグミ。

完成条件:如果手里有，可以直接交给ジャン。没有的话去买三个回来给ジャン。

完成报酬:10ガルド、はなめがね

依赖人:骑士レオニス

任务内容:スケルトン退治。

完成条件:"漆黑の坑道"中退治スケルトン。

完成报酬:480ガルド、ロングボウ

依赖人:スタン

任务内容:退治シーホース

完成条件:成功退治シーホース。

完成报酬:300ガルド、ツナサンド

依赖人:ミント

任务内容:寻找クラース

完成条件:在漆黑の坑道找到被围攻的クラース解救后完成任务。

完成报酬:329ガルド、カレーライス

依赖人:リッド

任务内容:寻找ファラ

完成条件:在狩人の森の奥の泉的位置可以找到ファラ，她正在被黑水晶控制。战胜后完成任务。

完成报酬:黑水晶

依赖人:ルーティ

任务内容:退治オーガ

完成条件:"漆黑の坑道"中退治オーガ。

完成报酬:125ガルド、がまぐち

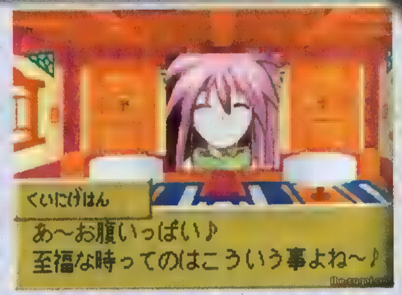
变换服装展开冒险

依赖人：シェフベック
任务内容：把道具交给クレー
完成条件："漆黒の坑道"中找到クレー
完成报酬：252ガルド、グラタンのレシピ
依赖人：ファラ
任务内容：シーホース退治
完成条件："万年冰洞" シーホース退治成功后完成任务。
完成报酬：264ガルド，カレーライス
依赖人：ルーティ
任务内容：ブロンズゴーレム退治
完成条件："漆黒の坑道" 中找到ブロンズゴーレム，退治成功后完成任务。
完成报酬：135ガルド、かぎあけセット
依赖人：ルーティ
任务内容：ガーディアン退治
完成条件："漆黑の坑道" 中的ガーディアン退治成功后完成任务。
完成报酬：125ガルド、プロテクトリング
依赖人：ボルボル





任务内容：给ボルボル"せいしょうせき"就可以了。
完成条件：只要有"せいしょうせき"给他就可以了，没有可以在万年冰洞得到。
完成报酬：256ガルド
依赖人：ボルボル
任务内容：把スレイヤーソード（魔剑）交给骑士グライド
完成条件：在"漆黑の坑道"中找到骑士グライド，把スレイヤーソード交给他。
完成报酬：273ガルド
依赖人：ローズ
任务内容：交给ローズ"アーチェ"
完成条件：把"アーチェ"交给ローズ。
完成报酬：250ガルド、マーボーのレシピ
依赖人：シェフベック
任务内容：シーホース退治。
完成条件："万年冰洞"中击倒7队的シーホース。
完成报酬：262ガルド、ツナサンドのレシピ
依赖人：ルーティ
任务内容：フェザーマジック退治
完成条件："狩人の森" 成功退治フェザーマジック。
完成报酬：133ガルド、かぎあけセット
依赖人：チャット
任务内容：シーホース退治
完成条件："水の古城"找到シーホース退治成功。
完成报酬：360ガルド、デッキブラシ
依赖人：骑士レオニス
任务内容：寻找骑士メンデル。
完成条件："试练の塔の最上階"（第三层记忆点右面的楼梯上去） 会看到被黑水晶控制的骑士メンデル，将其救出。
完成报酬：黑水晶
（注： 一定要用スペクタクルズ或者特技调查骑士メンデル，因为他的怪物图鉴的收集机会只有这一次）
依赖人：フンダクル
任务内容：ラミア退治。
完成条件："万年冰洞"找到ラミア退治成功。
完成报酬：150ガルド、レモングミ
依赖人：チャット
任务内容：フェザーマジック退治。
完成条件："狩人の森" フェザーマジック退治成功。
完成报酬：360ガルド、せいしょうせき
依赖人：クラース
任务内容：把アワーグラス交给ミント
完成条件：找到ミント，给他アワーグラス完成任务。如果找不到ミント可到情报屋探听情报。
完成报酬：348ガルド
依赖人：ファラ
任务内容：フェザーマジック退治。
完成条件：去"狩人の森"，フェザーマジック退治成功。
完成报酬：345ガルド、マーボー
依赖人：ローズ
任务内容：给ルーティ送料理（食物）。
完成条件：去万年冰洞找到ルーティ，把料理交给他。
完成报酬：266ガルド、テツカどんのレシピ
依赖人：チャット
任务内容：寻找コアクリスタル。
完成条件：前往"浮遊死都"就可以找到。
完成报酬：450ガルド、ドリル
依赖人：ボルボル
任务内容：マンティコア退治。
完成条件："漆黑の坑道"里，マンティコア退治退治成功。
完成报酬：243ガルド、りょくしょうせき
依赖人：ファラ
任务内容：フェザーマジック退治
完成条件："狩人の森" フェザーマジック退治成功。
完成报酬：264ガルド、サンドイッチ
依赖人：ルーティ
任务内容：一起去"浮遊死都"寻宝。
完成方法：最深部会遇到影子的里昂リオン，然后真的里昂出现，击倒假里昂。
完成报酬：黑水晶，里昂的服装
依赖人：グライド
任务内容：把テツカどん送给骑士メンデル。
完成条件："试练の塔" 找到骑士メンデル把テツカどん送给他。



完成报酬：348ガルド、サンドイッチのレシピ
依赖人：クラース
任务内容：把ネコじゃらし送给クレス。
完成条件：去"狩人の森"找到クレス，把ネコじゃらし交给他。
完成报酬：348ガルド
依赖人：骑士メンデル
任务内容：とうぞく退治。
完成条件：在"试练の塔"击倒7队。
完成报酬：362ガルド、エメラルドリング
依赖人：ミント
任务内容：寻找げきからスパイス。
完成条件： 如果有げきからスパイス便可直接完成，没有的话可以去"试练の塔"从敌人身上获得。
完成报酬：312ガルド
依赖人：ミント
任务内容：把カレーライス交给クレス。
完成条件："浮遊死都"找到クレス，把カレーライス交给他。
完成报酬：312ガルド、グラタン
依赖人：エレイン
任务内容：寻找ハンバーガー。
完成条件：可以直接买到。
完成报酬：250ガルド、ファッション杂志
依赖人：フンダクル
任务内容：把レザーマント交给チャット。
完成条件：把レザーマント交给チャット。
完成报酬：120ガルド、パイングミ
依赖人：スタン
任务内容：ラウカマール退治。
完成条件：去狩人の森完成ラウカマール退治。
完成报酬：375ガルド、マーボー
依赖人：キール
任务内容：ラウカマール的弱点调查。
完成报酬："狩人の森"找到魔物ラウカマール，调查后完成任务。
完成报酬：336ガルド、ししょうせき
依赖人：ルシア
任务内容：寻找ハニワ。
完成条件：可以在"狩人の森"找到ハニワ。
完成报酬：10ガルド
依赖人：骑士グライド
任务内容：把エクスカリバー交给骑士レオニス。
完成条件：成功的把エクスカリバー交给骑士レオニス。
完成报酬：386ガルド
依赖人：キール
任务内容：寻找メルディ。
完成条件："狩人の森"找被围攻メルディ，救出。
完成报酬：350ガルド、れんきんじゅつしょ
依赖人：キール
任务内容：ヘルカイト的弱点调查

完成条件:“试练の塔”找ヘルカイト,调查。

完成报酬:336ガルド、てつこうせき

依赖人:长老ライエル

任务内容:探查去“幻の城”的人都没有回来的原因。

完成条件:幻の城の最深部会遇到サナトス,将其击倒。

完成报酬:フエアリイリング、黑水晶

依赖人:骑士レオニス

任务内容:寻找エクスカリバー。

完成条件:在“水の古城”可以入手。

完成报酬:400ガルド

依赖人:ジャン

任务内容:购买五个パイングミ。

完成条件:可以直接在店里买到。

完成报酬:10ガルド、マジックミスト

依赖人:ルシア

任务内容:拿到5个にく。

完成条件:店里买到。

完成报酬:10ガルド,アップルグミ

依赖人:长老ライエル

任务内容:ヘルカイト退治。

完成条件:在“试练の塔”击倒ヘルカイト8队。

完成报酬:600ガルド、シルクハット

依赖人:エレイン

任务内容:すみれのはな采集

完成条件:“狩人の森”采集区,可以得到すみれのはな,得到后完成任务。

完成报酬:250ガルド

依赖人:ルシア

任务内容:拿到にく。

完成条件:店里买到。

完成报酬:10ガルド

依赖人:ルシア

任务内容:ガロー退治。

完成条件:“漆黑の坑道”找到ガロー退治成功。

完成報酬:10ガルド

依赖者:キール

任务内容:ファントムナイト的弱点调查。 完成条件:找到ファントムナイト后调查。

完成报酬:336ガルド

依赖人:ボルボル

任务内容:寻找ヴォーパルソード。

完成条件:于“万年冰洞”入手。

完成报酬:253ガルド、ししようせ

依赖人:フンダクル

任务内容:得到ブラックオニキス。

完成条件:“漆黑の坑道のドワーフの遗迹” 可以找到。

完成报酬:150ガルド

依赖人:ボルボル

任务内容:得到ダイヤモンド。



完成条件:在“狩人の森”可以找到。

完成報酬:380ガルド、はくしようせき

特殊剧情和服装入手一览

有些角色要靠特殊方法才能发展他的剧情:

1:当队伍里有穿音乐家衣服的人去罗兹的房间会遇到《宿命》里的音乐家强尼;

2:当队伍里有女魔法师时去罗丝家便会出现《幻想》里的魔法师阿琪;

3:女主角身着忍者装,在村子里随机遇到《幻想》里的忍者丝兹;

4:《永恒》里的基路和美露蒂在猫人森林的采集场碰到;

5:当队伍里有穿阿咪(他妹妹)衣服的人,《幻想》里的弓箭手切斯塔,便会出现在村子里;

6:当队伍在迷宫中全灭两次便会出现《宿命》里的弓箭手伍德洛,切尔西;

7:能进入“试练之塔”时,带斯丹与光头寇古玛《宿命》对话发生情节,才能让他离开;

8:能进入“浮游死都”时,让男女主角任一人身着医生服装与3层的被石化的《宿命》里的芙蕾娅对话,



解除石化;

9:《永恒》里的炮男霍克,必须在队伍中有身着猫咪装的人与他对话,才可离开“幻之城”。

其余人按剧情发展都能见得到。

跟传说中角色取得好关系的方法有很多,例如:

1:接受他(她)的委托并完成;

2:接受其他人委托时带上他(她)一起进行任务;

3:见到他(她)在迷宫中被围殴要予以帮助;

4:接受他(她)的建议,如要求和你一起去修行或寻宝;

5:对于在迷宫中见到他们时,他们提出的要求,例如肚子饿了,要吃的,要尽量满足。

取得特殊衣服后,并不是随便就可以穿上的,要满足一些条件:

1:等级达15;2:与该角色职业相近;3:属性相同(有些没要求)。

(例如斯丹要用15级以上火属性剑士。)

《幻想传说》人物服装:

クレス: 男性地.光.元属性剑士+エターナルソード

ミント: 女性クレリック/音乐家+スターメイス

アーチエ: 女性ウイッチ+アーチエのリボン

チエスター:男性弓箭手+エルンヴボウ

クラース: 男性学者/音乐家+ネクロノミコン

すず: 女性忍者+にんとウチざくら

《宿命传说》人物服装:

スタン: 男性火属性剑士+マム.ベイン

ルーテイ: 女性风属性盗贼+レンズ

フイリア: 女性クレリック/学者+アンクベレット

マリー: 女性剑士/厨师+きんのフライパン

ウヅドロウ:男性剑士/弓箭手+スターヘルム

リオン: 男性暗属性剑士+スターグローブ

チエルシー: 女性弓箭手+クレセントアローコングマン:男性格斗家+チャンピオンベルト

ジョニー: 男性音乐家+リュート

《永恒传说》人物服装:

リッド: 男性任何有属性剑士+ラストフエンサ

ファラ: 女性格斗家+ラジエアンぞめ

キール: 男性暗属性学者+クレーメルケイジ

メルデイ:女性舞蹈家/猫人+ホイッスル

チャット:女性元水属性盗贼+アイフリドハット

フォッグ:男性任何属性弓箭手+ミアキスバツジ

レイス: 男性剑士/商人+セイントレイピア

特殊人物/boss级人物服装:

アミイ: 女性厨师+マスコット

ミラルド: 女性雷属性学者+まじゅつのススメ

リリス: 女性二级厨师+ぎんのおたま

ダオス: 男性暗属性魔法师/拳术师+エレメントオーブ

セルシウス: 女性水属性格斗家+フリーズリング

ルキユーレ:女性光属性剑士+ときのかぎ

特殊武器服装

デイムロス: 火属性手品师トリックスター+コアクリスタル

特别客串人物服装－钻子先生:

ドリラー:男性地属性学者+ドリル

NPC角色服装合成道具获得例外方法一览

1:克雷斯,任你和他修行几万次,他也不给你自己的衣服合成道具(不过会给你阿咪的),他的道具是不断完成工房大叔的任务,大叔给你打造的时空魔剑!

2:露蒂,跟克雷斯不同的是,是他的道具仍然是自己给你的,但不是靠跟她合作,而是后期完成她委托一件恐怖的任务“消灭箱子”后给你的 。

3:里昂,可能是最容易取得的一件了,只要发展情节就一定能取得, 因为打死那个黑水晶控制的里昂,就自动入手了。

4:伍德洛:和里昂一样,只要按主线发展情节,就可以在战胜骑士メンデル后获得!!

特殊人物/BOSS级人物服装合成道具:

1:アミイ: 友好度高的克雷斯送的。

2:ミラルド: 和克拉斯友好度高,男主角换上学者衣服,克拉斯送你。

3:リリス: 完成斯丹要吃マーボーカレー的任务,斯丹送的。

4:ダオス: 在幻之城左下角打败他。

5:セルシウス: 在万年冰洞最里面打败她。

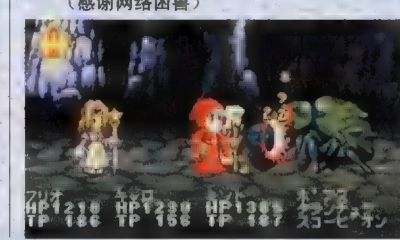
6: ワルキユーレ: 在试练之塔最顶层打败她。

7: デイムロス:也可能在浮游死都2阶以上的宝箱随机取得。

8:ドリラー:在完成恰特委托的寻找コアクリスタル的任务后,她会给你的。

除了3大BOSS以外的衣服都有多种取得途径,例如偷,修行等。

(感谢网络困兽)



大家好，我是 SORA，从本期开始，硬件学堂就正式由我接管了。刚刚从惊寂那里接手过来，多少有些感到不适应；不过请大家放心，我一定会尽力将"学堂"办得更加出色，让各位在这里获得更多的相关知识。同时，如果你家中的"她"（别误会，是主机的意思）身体哪里不舒服，请来信告诉 SORA，我会帮助大家找到最快、最正确的解决方法。

——SORA

购建廉价 PS2 开发平台—ps2 与 pc 互动

作者：julycool

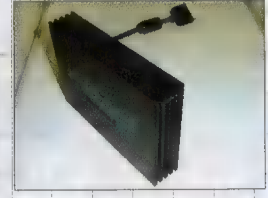
我玩模拟器和大多数人一样，都是从电游软体动物的一篇 gb 模拟器开始的，玩了这么多年的模拟器，已经没有了刚开始的那种激情，即使现在，看到 kof2001，看到 igs 的西游记、三国风云，也只是习惯的下载，连玩的兴趣都没有了……

但模拟器是不是就走到了尽头了呢？错了，其实模拟器作者的初衷，根本不是想让大家为了玩而玩，也许是技术的体现，也许是为了怀旧，也许是其他什么原因，但现在更多的人只是为了玩而玩模拟器，肯定是违背了作者的初衷，也是一大损失呀。因为模拟器也有很多其他作用的嘛，首先可以自己尝试开发 tvgame，模拟器就成了一个很好的测试环境，省下一大笔硬件开放设备费用，很适合我们中国这些穷苦玩家学习游戏制作呀，而很多开发源代码的模拟器又让我们有机会了解此类游戏机的硬件特性，有可能也做出个模拟器出来，这样才能看到中国游戏业的曙光，做好的 tvgame，全反销到日本美国去，绝对为中国人争光。

现在最流行的游戏是什么平台上的？个人认为是 GBA&PS2，由于 gba 的开发套件还有模拟器有一堆，使得国内涌现出一批 gba 开发高手，有 Kervin（dreamgba 的作者，现在除了应付学校的考试外，正努力制作 dreamps2 中）水银兄（国内第一篇中文 gba 开发文档和 gba 电子书软件的作者，还搞什么 openGL 开发呢）宾宾（嘿嘿，大量的 gba demo 和第一个浮出水面中国人的 gba 游戏"特训"，可是 freeroms 哦），当然还有很多很多的幕后高手。GBA 的开发在国内已经火起来了，但却从没有听过国内有人搞 ps2 的开发呢？虽然 ps2 的开发的确有点难，不过网上的文档也有不少了，我想最关键的还是缺少了一个测试除错平台，现在网上虽然有了个 pcsx2 的 ps2 模拟器，但是太初级了，只能运行几个 demo，基本没有什么用。我在网上找了很多资料，发现有了个很好的解决方法，就是拿 pc&ps2 相连接，用 pc 做为开发环境平台，用 ps2 做为测试环境平台。ps2 现在也不贵了，也就 2000 元不到，而且有很多人已经入手啦，家里有 ps2 和电脑的，而且有志于 ps2 开发的，下面的东东，你务必要看啦。（这小子太穷疯了，一群人围上拿椅子的拿椅子，拿板砖的拿板砖…）

ps2 与 pc 的连接，有两种方法：

第一种方法你必须拥有 linux KIt 套件，因为只有这个套件里才会有 linux 安装版（现在的版本是 1.0），最初发售的 linux kit 套件是在是 2000 年 6 月份 scei 在日本地区发售给 linux 使用者试用与开发使用的，因为此套件附带的是外置式的硬盘，所以有 PCMCIA 插槽的 SCPH-30000 型、SCPH-35000 型就无法使用了。SCPH-10000 型、SCPH-15000 型、SCPH-18000 型使用这个套件没有问题！



图一(外置式硬盘)

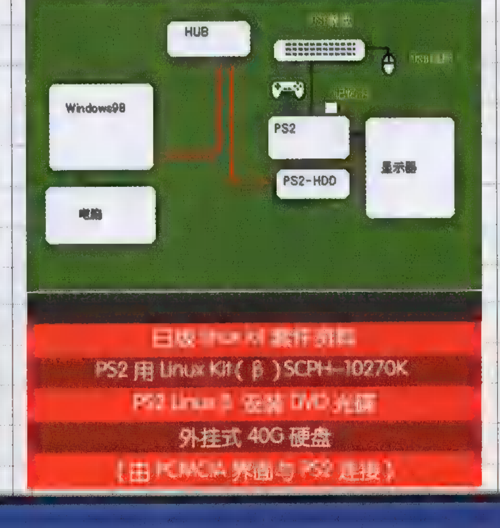
那是不是说 30000 型和 35000 型就不可以使用了呢？现在最新发售的欧版 linux kit 套件就没有问题了，因为使用的是内置硬盘的关系，不过据官方网站的资料显示此硬盘只能用于 linux 开发使用，而不能用于 ps2 的游戏（是真是假得玩家亲自检验啦）。



图二(内置式硬盘)

这种方法使得 ps2 成为一台小型的客户机，但因为 ps2 必竟不是电脑，在上面的应用软件极少，所以还得用 pc 来做开发，然后用 ps2 来运行，现在只要再准备个 hub 然后用网线把 ps2 与 pc 相连硬件就 ok 了。剩下的只要照说明书上的安装就行了，让 ps2 的 linux 能和 pc 的 win98 互相访问资源，还得在 ps2 上安装 samba，呵呵，对 linux 了解的朋友肯定知道啦，这个就是互相访问在关键，如何安装就不在这里多说了，有兴趣的朋友可以访问天野研究所这个网站了解了解，不过前题是得懂日文哟。

图三（ps2 与 pc 相连的示意图）



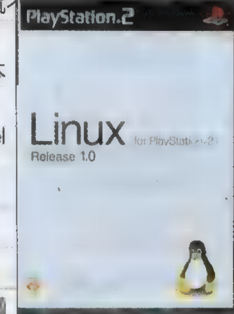
日版 linux kit 套件资料
PS2 用 Linux Kit（β）SCPH-10270K
PS2 Linux β 安装 DVD 光碟
外挂式 40G 硬盘
（由 PCMCIA 界面与 PS2 连接）
（含 100BASE-TX 网卡）
专用 VGA 转换线
USB 键盘
USB 鼠标



最初发售零售价 25000 日元（不含税）
欧版 linux kit 套件资料
内置式 40G 硬盘（官方网站说此硬盘只能用于 linux 使用，而不能用于 ps2 的游戏）
10/100M 的网卡
USB 键盘
USB 鼠标
专用 vga 转换线
LINUX 安装 dvd 光盘



其实里面所有的配件都可单独购买，而 linux 安装 DVD 嘛，嘿嘿，我就不知道了。

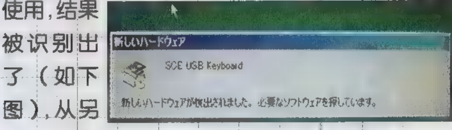


图六（Linux setup disk 1.0）光盘主要的软件与版本如下所示：

- Linux kernel 2.2.1+2.2.18 的一部份
- XFree86 3.3.6
- gcc 2.95.2
- glibc 2.2.2
- PS2 专用低阶图像函数库
- 对应 Mesa Graphics Synthesizer 的平台驱动程式（X11 上无法使用 PS2 之 GS 硬件运算机能）

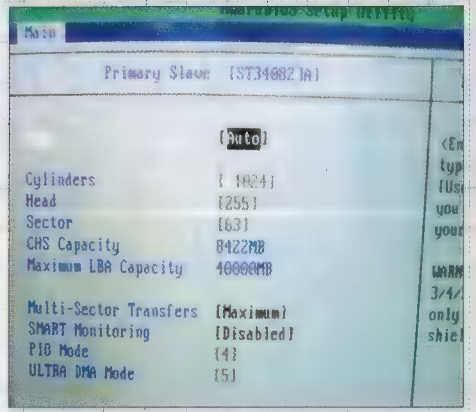
里面的软件网站上都单独有的下载的，不过你得自己去找呀。

对了，还有人拿 ps2 的 usb 的鼠标接到 pc 上使用，结果被识别出了（如下图），从另一个角度出发，任一款 PC 上的 usb 鼠标不就可以用在 ps2 上了么？（又可以省钱啦）而硬盘是



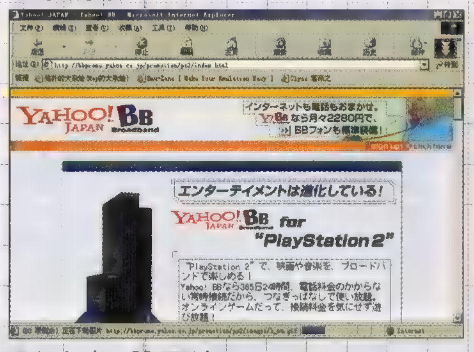
segate 给 sonyOEM 的，图八是用 asus 主板接 ps2 硬盘 bios 里显示的信息，看来，ps2 上可以使用的硬盘也可以更换了啊，换个更快速的容量更大的如何？嘿嘿，也许没那么简单，但方法是肯定有的，不过这又是另一回事了，这里就不多加讨论了。

图八（Ps2 专用 Sony 硬盘在 bios 里显示的参数



st340823a）

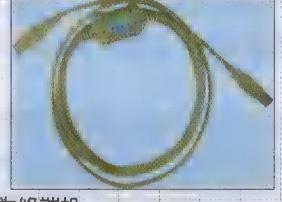
最新的消息，日本 yahooBB 为了配合即将到来的最终幻想 11 的发售，规划了 "FFXI YBB Start Kit" 套件，包含《最终幻想 11》游戏、PS2 宽带套件、键盘、Yahoo! BB 专用网卡… 等，全部加起来只要 7800 日元，当然只限日本啦，不过 FFXI 发售，中国肯定会有的。



图九（yahoo BB 网站）

说到这里，估计又要人拿板砖冲过来啦……先等等，我不是说了嘛，这是第一种方法啦，还有第二种，耐住性子往下看吧。

这次对 ps2 可是有要求哦，必须是没有加装过芯片的，嘿嘿，国内有几个玩家还没加装过呢？然后只要有根 PL2301 USB<->USB 的线用来连接 ps2 与 pc 就行了，简单吧，原理就是拿 pc 作为服务器，ps2 作为终端机。



图十(PL2301 USB<->USB 线)

该到软件了，naplink software 就是主要的软件啦，它分为两部分，分别是 ps2 上的 driver 和 pc 上的 driver，pc 上的根据操作系统的不同还分 linux 下和 win9x 下的版本，pc 上的安装就行了，而 ps2 上的比较有特殊性，得自己做光盘。然后你还得准备一张 demo disk，(嘿嘿，其实找张 cd 格式的 ps2 游戏也行）这里用的是 FIFA Demo Disk，PAL 制式。准备 Cdrwin 刻录软件，ISObuster 查看 iso 文件的软件，Addzero 制作 buffer 的软件。

按下面步骤做就行了：

一、获得 LBA 的位置

把 demo disk 放入你的刻录机，然后使用 isobuster 这个软件读取这张碟的信息，记录主程序的 LBA，在这张 PAL demo disk 找到文件名为 PBX_952.05 的主程序和它的 LBA 是 65。当然如果你不知道选择什么文件名，在这张 demo disk 下的根目录打开 system.cnf 文件就知道了。

二、设置 naplink 文件

把 ps2 上的 naplink 软件解压，先建个临时目录，把这些文件按下列方式组合。

将 nplink-ps2 的内容放在根目录下的 fifademo 下，(根目录我们以 D 盘为例). naplink.elf 文件改名为 GAMEZ.ELF 并复制 IRX 文件到根目录下。

在 D 盘根目录下需要包括：

NPM-2301.IRX；NPM-USBD.IRX

在 D 盘根目录下的 fifademo 子目录下需要包括：

GAMEZ.ELF；NPM-2301.IRX；NPM-USBD.IRX；SYSTEM.cnf

当然，在 fifademo 下的 system 以及 IPX 文件，理论上是不一定要的，有条件的朋友可以试试。

第三步：添加一个 buffer 文件

这里提到如何建立一个缓冲文件把正确的 demo 程序移动到正确的 LBA，AddZer0 这个程序里有选项可以产生一个指定大小的 buffer 文件。

为了要把 pal demo disk 菜单移动到 LBA64 的正确位置，我使用了 46000 bytes 的文件大小。建立这个固定大小的文件使用 AddZer0.1.3 用下面的命令就 ok 了：AddZer0 g buffer 46000 。

然后将做好的这个 buffer 文件和 Napalm IPX 文件放在一起，都放在根目录下。

这个 buffer 的名字是不可变的，它必须在 PBPX_952.05，NPM-2301.IRX 和 NPM-USBD.IRX 之前，因为你用 cdrwin 刻录软件添加程序的时候就是按名字的顺序排列的。

第四步 制作 ISO 文件

打开 CDRWIN 选择 'File Backup and Tools' 图标（钳子的图像那). 在列表里向下移动选择 'Build an ISO9660 Image File'。

将下面的文件和目录添加为镜像。

D:\BUFFER

D:\NPM-2301.IRX

D:\NPM-USBD.IRX

D:\FIFADEMO (目录)

E:\PBPX_952.05

E:\SCEE_DD (目录)

我认为 iso 的卷标和最初的 demo disk 是一样的，点击 Advanced Options 高级选项填写卷标。使用的这张 pal demo disk 的卷标是 pbpx_95205。

当然是否一定使用同样的卷标我并不清楚（别打我），你可以试试使用不同的卷标，然后告诉偶一声就行啦。

这个 iso 的文件名就无所谓啦，你喜欢什么就起什么吧。

第五步 检查你的 iso 文件

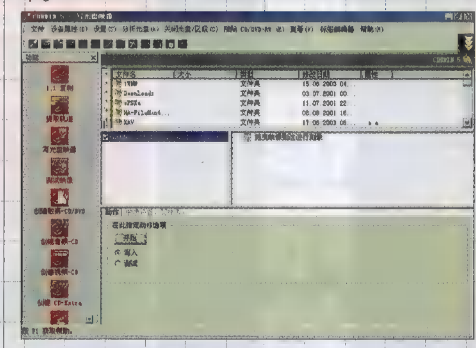
快到最后了，在烧录 CD 之前，我们先检查一下 ISO 文件，以防有错，使用 ISOBuster 读取做好的 ISO 文件，你应该找到 PBPX_952.05 文件在 LBA 65 上，和最初的那张 demo disk 应该是一样的。

如果这个文件没有在正确的地方，你必须在那个 buffer 文件里手动添加或减少 bytes 最终使得主程序到达正确的地方，每个 LBA 是 2048 个 bytes，需要修改多少个 LBA 就得你自己把握了。

第六步 烧录 ISO 文件成光碟

再次打开 CDRWIN 并选择 'File backup and Tools'，从列表选择 'Record and ISO9660 Image File' 选项。

选择你的 ISO 文件，将 CDROM-XA and Mode as MODE2. Then check Finalise/Close Session and Write Postgap. Uncheck the other check boxes 选中。



按 START 就可以开始刻录你的 CD 了。

图 11 最新的 cdrwin5，和以前的样子有很大不同

第七步 在你的 ps2 上引导 Naplink

别忘了 burn 出的是 CD 啦，如果要在你未经改装的 ps2 上使用，还必须使用手动的方法，这种方法也有文章介绍过，这里就不多说了，反正老外用的是小刀来引导的，我建议有能力修改的朋友可以参照 Duke's Coding 网站介绍的修改文章加装控制开关来控制，安全多了。

第八步 测试一下啦

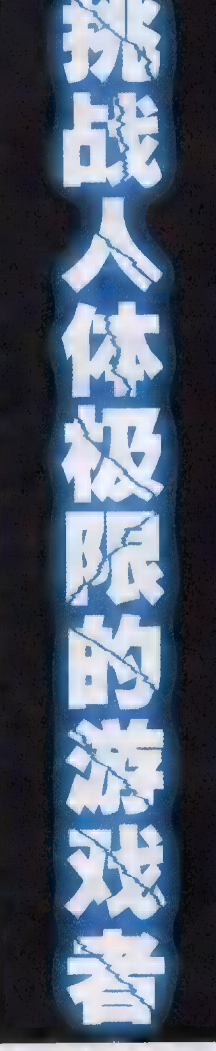
下载个 3stars.elf 做测试看吧（这个 demo 在 pcsx2 网站上就有），我们将这个文件放到 E：根目录下，在 PS2 的 naplink 程序里打入下面的指令：execee host:D:\3stars.elf

好了，你可以坐在旁边看小动画的演示了。

到此，这篇拙文终于结束了，我也可以休息一下啦，由于我的水平有限，而且还没有 ps2（绝对的穷人），所以只是纸上谈兵，这篇文章纯粹为了抛砖引玉，哪位高手有批评指教的，一定要和我联系呀 mail：pman@cmmail.com，嘿嘿，也欢迎用砖来拍……

Duke's Coding
http://duke.napalm-x.com
PS2LINUX 日本官方网站
http://www.ps2linux.com/
PS2LINUX 欧洲官方网站
http://www.linuxplay.com/
Yahoo bb
http://bbpromo.yahoo.co.jp/promotion/ps2/ index.html
天野研究所
http://homepage2.nifty.com/MagicBoxSoft/
pcsx2 官方网站
http://pcsx2.ngemu.com/

责编 /SORA



挑战人体极限的游戏者

TIAOZHANRENTIJIXIANDEYOUXIZHE





大家在日常生活中都有长时间打机的经历吧。沉浸于游戏之中，往往容易忽视周围环境和体调的变化。需要提醒大家的是，这种情况是非常危险的。在打机过程中，存在着各种各样的危险。为进一步了解具体情况，我们做了以下 5 项实验。事先了解打机时的危险性，就可以避免各种危险状况，做到有备无患了。

人体机构的秘密！！

如前所述，沉浸于游戏之中，往往会忽视环境、体调的变化。而一旦察觉到危险，就应该有立即中断游戏的勇气。但是，究竟应当在怎样的状况或状态下中止游戏呢？对此疑问作彻底检证，就是我们这个特集的宗旨。

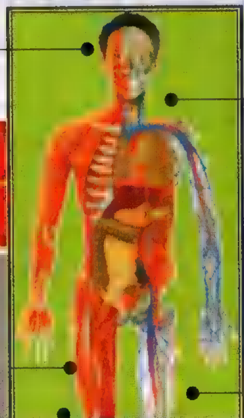
下面，我们将对炎热、寒冷、暴风之类的天灾以及睡眠、饮酒、尿意之类日常生活普通行为的状态限界做一挑战实验。实验前，让我们先向专家请教一下人类所能承受的极限限界。游戏者是否能挑战这些人类限界呢？

暑热 气温一旦上升，人体就会通过皮肤血管扩张、出汗等生理活动进行体温调节。但是，气温超过 35 摄氏度后就无法进行相应的调节了，由于人体需要维持体液不能持续出汗，因而体温会随之升高。如果长时间持续 40 摄氏度以上的体温人类就会有生命危险。

（长崎大学 环境科学部 田井村明博教授）

日本最高 40.8 摄氏度
昭和 8 年 7 月 25 日，在山形县山形市的观测结果。

世界最高 58.8 摄氏度
1921 年 7 月 8 日，伊拉克的巴斯拉地方的观测结果。



寒冷 气温下降，人体会通过皮肤血管收缩自动进行体温调节。当气温下降到摄氏 10 度以下，手足的末梢部分血液循环恶化，会继而产生肌肉疼痛症状。长时间处于摄氏零度以下的环境，手足末梢部分会发生坏死，人体处于危险状况。

（[illegible]）

日本最高 [illegible]
[illegible]

世界最高 [illegible]
[illegible]

睡眠 随个人状况有所差异，睡眠的限界值据说是 200 小时。人类大体上连续 50 小时不眠，就会失去对色彩的判断力，产生视觉幻觉之类症状，自律神经开始出现障碍。

（广岛大学 综合科学部 崛忠雄教授）

日本最高 10 日不眠
修行僧要进行 10 日不眠的修行。再多就无法承受了。

世界最高 264 小时不眠
美国斯坦福德大学的学生于 1964 年的纪录是 264 小时 12 分连续不眠（约 11 日）为最高纪录。

暴风 一般观点是，在风力没有变化的“定常风”状况下，以前屈的姿势可以忍耐到风速每秒 40 米。但是，在风速有变化的“变动风”状况下，风速 20 米的风力就有危险了。

（东京大学 生产技术研究所 加藤信介）

日本最高 69.[illegible] 米（瞬间最大风速 85.3 米）
[illegible]

世界最高 94 米（瞬间最大风速 103.2 米）
[illegible]

饮酒 适度饮酒可以解除疲劳。然而，过量饮酒对身体并不好。每日饮酒会促使血压升高，当血液中的酒精浓度[illegible]0.4%时就有可能导致死亡，所以要根据自己的体质适量饮酒。

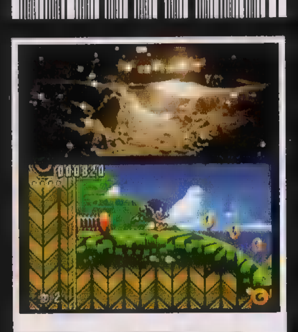
（白户诊所 白户启二院长）

尿意 人类每小时体重每 kg 会制造 1cc 的尿液。在禁尿情况下会导致膀胱膨胀，膀胱的血液循环恶劣，细菌易于繁殖，容易产生膀胱炎。过分禁尿会出现神经性失禁。

（高桥诊所 高桥知宏院长）

《FAMI 通》的 3 位新人编辑参加睡眠·饮酒·禁尿实验，向限界挑战！！





睡眠忍耐！！



使用软件	GROOVE 地狱 V
	机种：PS 发售日：98.1.8
	价格：4800 日元

内容简介：是不断挣钱取得乐谱的音乐游戏。

作为人类 3 大需求之一的睡眠，对于人类来说是不可缺少的。而向人类本能发起挑战的是 3 位充满自信的游戏者。实验中一边是温暖舒适充满诱惑力的被枕，一边是传说中的弱智游戏“GROOVE 地狱 V”。实验内容是在持续不睡眠的情况下测试这种超单调的（生产圆珠笔）迷你游戏能坚持多长时间。3 人在实验前都做了充足的睡眠，身体状况良好。到底人类在不眠的状况下能坚持玩游戏多长时间呢？

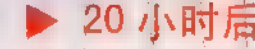


◀ 5 小时后
已对游戏厌倦的游戏者 A 和游戏者 B 边看杂志边玩。只有游戏者 C 还在精力集中地打机。

实验结果

因为游戏超级单调，20 小时附近开始受到睡魔侵扰。作为对抗睡眠的手段，收录机、足球、杂志等，大家使用了多种多样的道具，但哪一种也不能起决定性作用。最有效的还是聊天。大家一起海阔天空谈论自己喜爱的游戏是克制睡眠的有利武器。

30 小时不眠就非常危险了！！



▶ 20 小时后
游戏者 A 开始叫苦“已经感到恶心了”，游戏者 B 和游戏者 C 则使用关节技使自己保持清醒。



▼ 36 小时后
剩下的游戏者 C 孤军奋战了一段时间后，也安然就寝。

▶ 32 小时后
终于游戏者 B 倒下了，1 小时后游戏者 A 也陷入深深的睡眠。



专家忠告

现在很多人常常彻夜不眠地玩游戏，这样会促使脑细胞死亡，所以要尽量避免。

（广岛大学 综合科学部 崛忠雄教授）

游戏者 A：看到最开始倒下的高城那张天真的睡颜，自己就越发感到困意。
游戏者 B：没人聊天了，于是睡意一气袭来……聊天对抵御睡意相当重要。
游戏者 C：游戏太单调了！如果是 RPG 或 SLG 之类的还能多坚持一会。

责编 /Shining

风力忍耐!!

使用软件
索尼克
机种:GBA　厂商:世嘉
发售日:2001 年 12 月 20 日
价格:5800 日元



使用器材　进行风力实验需要一定时间内释放相同风力的器材,经允许使用了建筑公司在风力实验时使用的能产生最大每秒 25 米风力的风洞实验设施。



游戏者 A

身高 182cm,是 3 人当中最高的。这种身高能否忍耐[illegible]力呢? 眼镜也使人[illegible]到不安。



游戏者 B

轻松自信的笑容,上半身赤[illegible]果,坦然面对一切的姿态。游戏水平也是超一流。



游戏者 C

通过足球和柔道锻炼[illegible],感[illegible]上应[illegible]不会屈服于强风。头戴假发充当女性。

内容简介:这是为纪念索尼克诞生 10 周年而制作的 ACT 类型游戏。飞奔疾驰的感觉正适宜做风力实验。

[illegible]着掌机的普及,休假及上班途中,诸如此类室外打机的机会越来越多。但是值得注意的是,室外游戏充满了危险!与室内不同,暴风侵扰游戏者的情况时有发生。由此,我们的实验内容是,人在打机的时候,究竟能忍耐多高程度的风力。被实验者,是体格、性别不同的右边 3 人。在风洞设施中进行游戏,风速从 10 米/秒增加至 25 米,以 5 米为单位递增,测定在多强风力下还能坚持打机。使用软件是 GBA 的《索尼克加强版》,此游戏要求瞬间判断和正确操作,这样我们就可以了解游戏者对风力的限界。

风速 10 [illegible]
风力强度为,撑伞[illegible]付[illegible]被吹[illegible]。



身体微微前倾对抗风力。头发已被吹成背头,表情上仍有余力地继续游戏。



和最初相同的姿势打机。不过看上去很冷的样子。毕竟上半身赤裸是失策的决定。

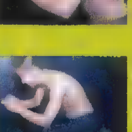


结实的体格在这种程度的风力下可以轻松应付。金发在风中翩翩起舞显得异常潇洒。

风速 15 [illegible]
[illegible]招牌、铁[illegible]的风力强度。



前屈的身体被风力吹回来了!并且在强风下[illegible]部也有些变形,这是严峻的考验。

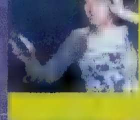


以前屈姿势忍耐风力。虽然寒冷交加,但游戏者 B 仍能保持笑容不绝,果然顽强。



强风将假发吹飞!以下蹲姿态继续游戏,由于不能睁开眼睛已无法继续进行游戏。

风速 2[illegible]米
小孩不[illegible]能步行。大[illegible]身体前倾[illegible]以[illegible]慢前行。



眼镜危险!
为使眼镜不被吹飞必须用手保护以至游戏不能玩。



采用下蹲方式进行游戏,在这种风力下自负的笑容也变得有些僵硬。



像是被车辗过身体的表情,几乎要被风吹飞。哪里还顾得上玩游戏?

风速 25 米
屋顶的[illegible]电视天线被吹[illegible]步行非常危[illegible]

完全被吹得打转。不要说眼镜了,连本人都快被吹走了。太危险了。



趴在地板上将风的阻力控制在最小限度继续游戏。据本人说"这是限界了"。

和游戏者 B 同样,趴在地板上。不能玩游戏,仅仅只是固守身体。表情也变形到极点。

实验结果

由个人差异不同,[illegible]速 25 米状况下还是可以继续游戏的。一[illegible]遭到强风袭[illegible],[illegible]应该趴在[illegible]上赶紧纪录。女性、[illegible]眼镜[illegible]人还是[illegible]

风[illegible] 20 米中[illegible]游戏!

专家忠告

[illegible]

温度差的承受力

气温变化莫测对日常生活来说倒也司空见惯,我们游戏玩家还是有必要多留意气温变化的。游戏者所能忍耐的极限温度是多少?右图的 3 人即是向此实验挑战的勇士。



游戏者 A

北海道出身,以耐寒性能自负,但容易出汗,耐热方面似乎是弱项。



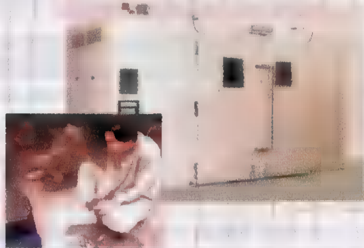
游戏者 B

普普通通没什么特点的东京人。只是说要摄影而被骗到现场来的。

游戏者 C

曾经有过 30 分钟在冷冻仓库打工的经历。但是对暑热的耐性究竟怎样呢?

使用器材



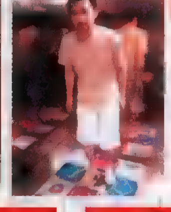
温度范围:-40 至 150 摄氏度

如图所示实验所使用的是可在 -40 摄氏度至 150 摄氏度范围内自由调节室温的日测工程管理高科技仪器。是进行测试大型[illegible]件耐久实验的器材。

酷暑篇

使用软件
DDR 6th MIX
厂商:KONAMI
机种:PS2
发售日:5 [illegible] 16 日
价格:5800 日元

大家熟悉的音乐游戏 DDR。在单人模式难易度"LIGHT"状况下,选择简单曲目"HIGHS OFF U"连续 2 回演奏。



40 摄氏度　湿度 20%

3 人都没有出汗,非常轻松地完成了 2 回演奏。中岛更轻松达成"Perfect"。由于大家没有感受一点实验压力,于是气温一气上升至 60 摄氏度。

60 摄氏度　湿度 20%



首先向湿度 20%挑战。到这里才终于确认出 3 人出汗。虽然有些辛苦,但大家还是顺利完成了 2 回连续演奏。

60 摄氏度　湿度 50%



刚一进入试验机器,B 的眼镜立时笼罩上一层雾气。3 人出汗量很多,处于危险状态。

60 摄氏度　湿度 80%



湿度很高,从实验机器向外喷射水蒸气。进入房间的瞬间,3 人一起大叫"好疼!!"。最多只坚持 1 分钟。

热度曲线观测结果

湿度上升,3 人的脉搏开始急剧上升。结果证明高湿度才是严酷环境。湿度达到 80%,3 人不能测试。

专家忠告

在体温调节不能的情况下,体温会持续上升。这时一定要多加小心。
(长崎大学　田井村明博教授)

实验结果

[illegible]

寒冷篇

使用软件
恐怖惊魂夜 特别篇
厂商:HUNSOFT
机种:PS
发售日:98 年 12 月 4 日
价格:4800 日元

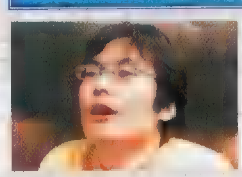
[illegible]人刚刚[illegible]暑热实验,擦干汗水[illegible]换服装再次向忍耐寒冷的[illegible]验挑[illegible]。从零下 10 摄氏度开始[illegible]以 10 摄氏度为单位[illegible]下[illegible]游戏也是与[illegible]场[illegible]吻合的《恐怖惊魂夜》。游戏时间为 5 分钟,[illegible]期间要体验极度寒[illegible]的[illegible]下[illegible]被测者[illegible]工作状况也很令人担心。

0 摄氏度



首先将温度设置为 0 摄氏度,被测试者刚一进屋就全部把头缩起来。在严寒之中大家都在发着牢骚"阅读文字很辛苦",一开始就令人感到不安。

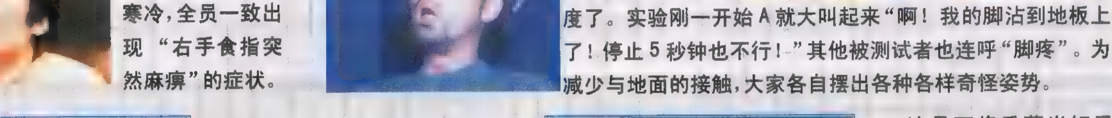
-10 摄氏度



在这种气温下,由于忍受不了寒冷,全员一致出现"右手食指突然麻痹"的症状。

-20 摄氏度





终于到了极低温的 -20 摄氏度了。实验刚一开始 A 就大叫起来"啊! 我的脚沾到地板上了! 停止 5 秒钟也不行!"其他被测试者也连呼"脚疼"。为减少与地面的接触,大家各自摆出各种各样奇怪姿势。

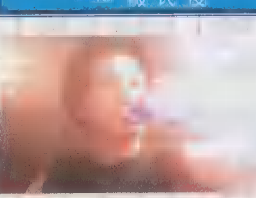
显示器和游戏机都笼罩上一层白霜,放眼望去一片雪白! 然而,打机仍在继续。

-30 摄氏度



比刚才更寒冷。A 和 B 紧紧靠在一起。不管怎么说这好像就是限界了。在此期间,A 还在嘟囔着"我放了 3 个屁,怎么?屁也给冻住了?",显然是在破坏紧张气氛。是道产子的灵魂复苏了? ,亦或是身体已经麻痹了……

-40 摄氏度



这是可将香蕉当钉子的 -40 摄氏度的世界。早已被 -30 摄氏度的严寒吓昏的 A、B 立时退场。只有 C 一人单独参加挑战,C 依靠拳头击打按键进行游戏。环境实在太残酷了。



机能即将停止

实验结果 [illegible]

游戏者 A:被冰点以下和高湿度震惊了。轻视的话会死人的。**游戏者 B**:身体瘫软,热度使得眼镜都变形了。可怕的灾难啊! **游戏者 C**:决不宽恕,我要杀了那些家伙! 他们差点送我上天堂!

专家忠告

[illegible] 0 摄[illegible]度以下的环境下[illegible]打机,会造成手足末梢[illegible]坏死,非常危险!

对酒精的耐性!!

使用软件
VR 战士 3 厂商:世嘉
机种:DC
发售日:98 年 11 月 27 日
价格:5800 日元

成为大学生或社会人以后,经常会被同学、上司邀请参加酒会。从酒会回来以半醉姿态打机的情况时有发生,饮用一定量的酒精会促使血中浓度上升。由此,实验内容是,游戏者饮用多少量的酒还能继续游戏?3 人的酒量状况是:游戏者 A 号称海量,游戏者 B 也具有"百人敌"的实力,酒量最弱的是游戏者 C。在不喝酒的状况下[illegible]局终了,在饮酒状况下这一结果究竟会有何变化呢?

1 啤酒(酒精度数 4%)血中浓度 0.005%



A、B 坦然处之没有什么变化,C 却早早感觉不好脸色变红。实战结果 A 使用陈佩第 3 局全胜,之后被全灭。

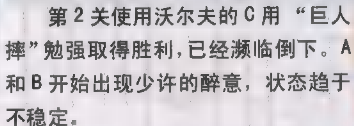
2 红葡萄酒([illegible])血中浓度 0.[illegible]



与 1 同样,A 和 B 没有任何变化,而 C 的脸色愈加变红,开始对 B 说教。由于大家齐心协力,很快达成目标顺利翻版。

C 已经不能像 A 和 B 那样美滋[illegible]地品味红[illegible]萄酒的醇香了。

3 日本酒(酒精度数 [illegible])血中浓度 0.[illegible]



第 2 关使用沃尔夫的 C 用"巨人摔"勉强取得胜利,已经濒临倒下。A 和 B 开始出现少许的醉意,状态趋于不稳定。

游戏者 C 已完全摇摇晃晃,无法走路,不断诉说寒冷、困倦。

实验结果

[illegible]

专家忠告

感觉难受时还是放弃游戏为好。

4 [illegible](酒精[illegible])血中浓度 0.[illegible]





烧酒一沾 C 立时倒下。A 眼睛变红,从[illegible] 3 关开始游戏状况不安定。B 脸色少许变红,不过对打机没有影响。在第 5 关被 CPU 逆转败北。

A 和 B 围在已然倒下不能动弹的 C 身边,2 人谈笑干杯,还可以继续奋战吗?

在 A、B 与 CPU 激斗中,C 开始呕吐。

5 威士忌(酒精度数 40%)血中浓度 0.[illegible]

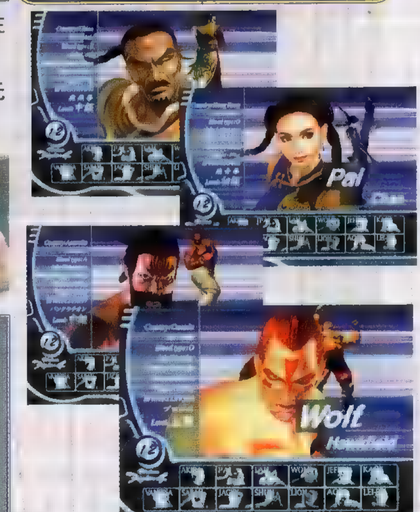


在壮绝倒下的 C 身后剩下 2 人还在继续品尝威士忌。

A 已然醉得无法抬眼看游戏画面,无法维持正常状态打机。



A 饮干威士忌后已经接近限界。唯一没失去战斗力的 B 开始 1 对 3 战斗。B 的脸色已经变红,但意识还很清醒。不过孤军奋战毕竟不行,第 3 局败北。

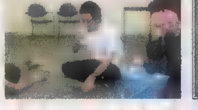


6 [illegible]酒精(酒精[illegible])血中浓度 0.38%

A 由于前回威士忌的效果,喝スピリタス前已然倒下,B 也倍感艰辛难以再饮,开始断断续续诉说父亲的名字和自己的出生年月。饮了 25 毫升终于倒下。

一边说着"好酒啊,再来!"一边昏昏倒下。

C2 小时后持续呕吐,A 和 B 像死一样睡去。



A:被酷[illegible]的[illegible]酒气一熏,加[illegible]。[illegible]不喝スピリ[illegible]的话还[illegible]以继续坚持,毕竟スピリタス太厉害了!
C:[illegible]酒[illegible]日本酒就差不多了。

禁尿！！

著名的残酷赛道，再现24小时耐久赛的赛车游戏。持续24小时的“勒芒”模式是对禁尿限界的挑战。饮食可以自由摄取，每小时允许休息10分钟。

使用软件 [illegible]

1 赛车旅程正式开始！

游戏开始后，C、B一马当先冲在前头，A则精力不足始终无法跟上，10周之后大家对赛道已然熟悉，A依然远远被甩在后面。

2 乏力的A

前一晚刚刚彻夜不眠加班赶稿的A，几乎一夜未曾合眼。极度困倦的A在行驶途中多次打盹。终于车子撞到赛道旁边停止前进，于是借此机会休息一会。

3 休息是致命打击

据B说，打机中往往能忘却尿意，反过来说休息倒是非常危险。休息途中突然感到尿意是相当危险的事。88周终了后，第7回休息期间供给食品，3人痛痛快快地大吃起来，比萨饼非常好吃，不过嗓子干得难受，于是大家不得不开始喝起果汁来。结果，这次休息成了对禁尿的致命打击。

4 A坚持不住了

经过8小时到了90周，A喃喃自语道，“我该往哪条道走啊？”。93周A连呼“疼”“我不行了”。同伴纷纷好言劝慰，A也咬牙坚持“我是百人敌的A嘛，100周绝对没问题”。之后进行到97周终于A到了限界，一跃而起去抢尿瓶，时间是8小时45分。

5 经过长时间沉默后……

接下来大家开始沉默不语，下决心坚持到120周。C被B超过。到达目标120周后气氛有所缓和，2人在121周10小时12分45秒同时放弃……

实验结果

[illegible]

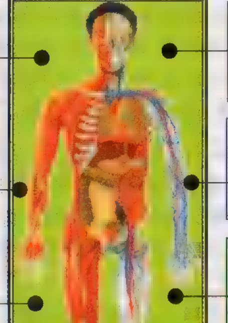
专家忠告

不要禁尿！该去时一定要去。

（高桥诊所　高桥院长）

了解人体限界　防患危险于未然！！

首先设想出日常生活中打机时可能引发的各种危险，然后从各个角度对给人体造成的各种影响加以检讨，最后得出结论：要坚决禁止过度游戏！由右图所示我们可以得知，不论多么强健的游戏玩家玩游戏都有一定限界，一旦忍耐到这一限界自身就会处于非常危险的状况！接近极限值必然会给人体带来恶劣影响，在此之前必须立即中止游戏。游戏者的身体是资本，如果损坏了身体，再好玩的游戏也玩不了。因此绝对不要仿效那些危险举止。



[illegible]

[illegible]

精神状态出于不安，话语减少是危险信号！赶紧去洗手间。

意识昏沉，集中力、判断力紊乱是危险信号！要立刻上床休息。

抬起的手腕无法放下是危险信号！在身体被吹飞之前赶紧进室内避难。

言语古怪，步伐不稳是危险信号！要马上休息。

禁尿时间表

0小时00分实验开始。因为是初玩，大家规规矩矩地先熟悉赛道。

1小时40分C创造3分58秒[illegible]的纪录。率先[illegible]4分。

3小时[illegible]分A[illegible]连日加班感到[illegible]倦[illegible]打盹。

5小时50分第5次休息。[illegible]开始喝可乐。

6小时10分C诉说腹胀。

6小时45分C创造3分52秒[illegible]的纪录，人[illegible]斗志提高。

7小时[illegible]分第6次休息。[illegible]人开始吃东西喝饮料。

7小时25分B创造3分47秒[illegible]的最好[illegible]

7小时30分[illegible]打破了4分纪录

8小时10分第7回休息。[illegible]人为[illegible]而欢呼。

8小时42分A有些支持不住，[illegible]断驶入[illegible]站。

8小时45分A首先放弃。

[illegible]20分第8回休息。[illegible]嚷着“下一个该[illegible]了”。

10小时3分117周B终于追上C。

10小时12分B和C在121周同时放弃。

A：本想努力[illegible]，但毕竟还是没能如愿。

B：总算知道[illegible]利尿作用了。集中精力于游戏中可以自[illegible]忍住尿意。

C：如果没有B这个[illegible]对手，我早[illegible]了。

[illegible]一场十分残酷的测试，对测试者身体有明显不良影响。



本文测试内容均十分危险，各位读者切勿仿效！



沉默的狙击手

——如此模糊的虚幻与现实

文/X-MAN

前不久，最轰动的新闻莫过于美国的“魔鬼冷枪手”，此君在华盛顿与马里兰用狙击枪射击，导致10人丧生，另有3人重伤。

一时间，美国上下群情耸动。美国人大概从来没有如此真切的感受到过威胁，当趾高气扬的美国政府不得不号召自己的子民走Z字以预防不测的时候，是否也该抽空检讨一下今时今日的窘境究竟从何而来呢？

那个“可恶”的狙击手究竟是何许人呢？是一个孤独的年轻人……是一个脾气暴躁的卡车司机……还是“基地”组织的恐怖分子，整个事情是“基地”精心策划的恐怖行动；又或者他是一个萨达姆派来的伊拉克间谍，以此分散布什总统的注意力？也许系列枪杀案只是某个恐怖分子精心设计的“市场调查”，先在美国首都试验一下这种恐怖袭击方式是否具备轰动效应，然后再在全美各大城市正式推广？

猜测伴随着恐惧，“狙击手”一时成为新闻媒体中亮相频率最高的词汇之一。

最近，美国政府的一位高级官员说，联邦调查局“合理地确信”：连环狙击手案件已经破获。美国警方的一位高级官员也表示，他相信曾在华盛顿地区活动的狙击手已不再逍遥法外。

据人民网消息，被捕的男子分别是约翰·艾伦·穆罕默德和他的继子约翰·李·马尔沃，他们当时正在一条繁忙的高速公路旁的一处休息站自己的汽车里睡觉。警察在他们的车里发现了一支步枪，并且已将步枪拿走进行罪证检验。美国媒体报道说，穆罕默德是美国籍，身高约185厘米，体重约80公斤，海湾战争期间他曾经在美军服役，是一位狙击高手，他的继子据信是一位牙买加公民。

最后的结论尚未得出，枪击案能否就此终结还是未知之数。但是，在一连串的相关报道之后，人们出人意料地将话题的焦点集中到了“狙击手”这一原本以为只会出现在战争中的名词上！

10月15日，PS2版射击游戏“沉默的狙击手3”应时推出，这种顶风冒险的行为究竟算不算商业投机我们姑且不论，但有一点可以确信，即该系列从来没有像现在这么引人注目。下面，我们就借着这一话题的热度，来为广大游戏迷介绍一下狙击手诞生与发展的始末。

狙击手的由来

如果我们把狙击理解为“从隐藏处射击”的话，历史上最早记载的狙击就应该是发生在特洛伊了。当天下无敌的阿奇里斯在特洛伊城门前耀武扬威时，从城墙上射出的冷箭射中了他的脚踝命门。

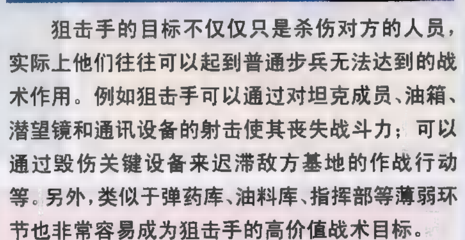
实际上，狙击手(Sniper)这个词源于1773年前后驻扎在印度的英国士兵的一种游戏，那里的士兵经常猎杀一种名叫沙锥鸟(Snipe)的敏捷的小鸟。由于这种鸟非常难于击中，因此长于此道的人被称为sniper。后来，sniper成为专业狙击手的正式叫法。真正现代意义的狙击手初现于第一次世界大战中，当时德军挑选士兵组成自由行动的狙击手，他们大多具有猎人和护林员的背景，对东西两线的英法军队和俄军造成了重大杀伤。为此，在战争末期，英军专门成立了狙击手学校以培养反狙击手人才。

通常来说，狙击手分为两种：一种是受过完整正规狙击训练的具有正规编制的狙击手，另一种是在战时临时挑选的枪法准确的射手。对于一名狙击手来说，强健的身体和钢铁般的意志是必备的前提条件，而好枪法只是基本的素质而已。对于狙击手的训练，除了要求其贯彻狙击概念和熟练掌握武器系统外，还包括如何计算风差影响和测距，要学会潜伏行进，选择战术机动路线，构筑射击阵地，隐蔽地进入和撤出阵地，观测和发现隐藏的目标等。狙击手还要善于观察战区，确定可疑声音的方位，善于使用人工和天然材料进行伪装，能够迅速机动，具备忍受长时间潜伏的能力等。此外，狙击手还需要准确判读地图和战场航拍照片的能力，这往往能够帮助狙击手迅速、安全地进入和撤离阵地和战场。



对于在野外“狩猎”的狙击手们来说，通常会选择两个以上的撤出路线，而安全撤退计划早在进入阵地前就已制定好了。

战争中的巨大作用



狙击手的目标不仅仅只是杀伤对方的人员，实际上他们往往可以起到普通步兵无法达到的战术作用。例如狙击手可以通过对坦克成员、油箱、潜望镜和通讯设备的射击使其丧失战斗力；可以通过毁伤关键设备来迟滞敌方基地的作战行动等。另外，类似于弹药库、油料库、指挥部等薄弱环节也非常容易成为狙击手的高价值战术目标。

作为德国国防军在二战中狙击手射杀记录第一名的马蒂亚斯·海岑诺尔，他的记录为345次猎杀。他曾经表示，衡量一个狙击手的成功之处不在于他射杀了多少人，而在于他能对敌人造成如何的影响。狙击手如果能击毙敌军军官，往往能够挫败敌人的进攻。二战中，苏军充分认识到狙击手的战术价值并加以推广。在斯大林格勒战役中，苏军狙击手使德军部队产生了很大的恐惧心理，对于打击德军的士气起到了重要的作用。据统计，二战时平均每杀死一名士兵需要2.5万发子弹。越战时平均每杀死一名士兵需20万发子弹，然而同时期的一名狙击手却平均只需1.3发。

狙击手并不仅仅只能影响某一场战争的发展，有时还可能改变历史的进程。在北美独立战争中，英国军队中的帕特里克·弗格森上校倡议建立和发展的狙击手们被大陆军称为英国殖民军中最危险的部队。弗格森本人也是一位著名的狙击手，然而使他扬名的却是他那著名的“未开的一枪”：在宾夕法尼亚州的日耳曼城附近，当时弗格森在125码距离上瞄准了一名美军军官，由于这名军官转身离去，弗格森可能是因为绅士风度而没有向他后背开枪。他本来可以改变整个历史，因为被他瞄准的这个人正是领导美

国独立的乔治·华盛顿。具有讽刺意味的是，弗格森本人却在1780年10月被大陆军的肯塔基步枪手在450码距离上打死，他的部队投降后，英军将领康华利将军被迫放弃了对北卡罗来纳州的进攻。与此相反的是，1777年10月7日，北美大陆军肯塔基步枪队中的一名狙击手墨菲在萨拉托加战役中击毙了率队侦察的英军将领西蒙·弗雷瑟将军。弗雷瑟的死直接影响了战局，导致英军将领约翰·伯格因的突围计划破产，萨拉托加战役由此成为北美独立战争的转折点。从某种意义上来说，狙击手墨菲射出了也许是人类历史上最有分量的一颗子弹。

不断训练与积累

自从第二次世界大战以来，对狙击手的训练几乎没有什么变化：一名狙击手的基本训练时间为6个星期。这个时间的约定俗成可以上溯到第二次世界大战，当时狙击教官一般来自前线部队，他们在狙击学校呆满6周后往往要回到前线。相比之下，狙击枪械和装备的变化却日新月异，尤其是在观瞄设备上，从光学瞄准器材一路发展到红外和微光观瞄设备。

现代的狙击任务一般以小组的形式完成，通常包括一名狙击手和一名观测员，后者有时候也是第二狙击手。一般来说，除了必备的狙击步枪外，狙击手的装备还可以包括手枪、伪装服、伪装油彩、望远镜、无线电通讯设备、红外或微光夜视仪、地图、指南针和食物等。为了保持长时间潜伏的隐蔽性，大部分的狙击手们都使用水袋和吸管，甚至采用流质高热量食品。二战中德军狙击手中拥有最高猎杀记录的马蒂亚斯·海岑诺尔表示，一名狙击手一定要始终专一，不能去担任除了狙击之外的任务。二战德军狙击手猎杀记录第二名的阿伦伯格则认为，冷静、自信和勇气是一名优秀狙击手的必备素质。如何测量和修正枪支的弹道，如何掌握射击的时机都需不断地训练和积累经验。

反狙击的两种有效战法

据报道，在1994年的第一次车臣战争中，车臣非法武装的狙击手对进入格罗兹尼市的俄军造成了重大杀伤。光是俄军131旅在3天中就损失了近800人和20辆坦克、102辆装甲车。据统计，在第二次车臣战争中，俄军80%的人员伤亡仍然是由车臣非法武装的狙击手造成的。对于受到狙击的部队来说，通常采用对可疑方位的火力压制来干扰狙击手的射击，同时迅速接近敌人，以寻找狙击手。寻找敌方狙击手的方法包括通过枪声、动植物的动态、子弹的射入角，甚至是猜测敌方可能采用的有利地形来判断。

当然，对付敌军狙击手的最好办法是派出己方的狙击手对其猎杀。为了反制德军的狙击手，英国人在第一次世界大战期间开办了第一所军事狙击手学校。1955—1956年间，美国步兵训练学校成立了美国陆军射手训练营，这就是美军狙击手学校的前身。该校的训条主要包括：对付敌方狙击手的最佳方法是指派另一名训练有素的狙击手。对于狙击手的战术来说，发现目标是很重要的一环。猎杀对方的狙击手，有一种被称为SLLS的追踪方式，即停止(stop)，观察(look)，听(listen)，闻(smell)，其目的是时刻意识到可能会有人在监视你，而决不要贸然暴露自己。

历史上最著名的狙击手之战是二战时发生在苏军军士长柴切夫和德军上校、同时也是德国狙击手学校校长的汉斯·托瓦德之间。最后是柴切夫赢得了这场对决。高手也无法永远保持不败，这正是狙击的法则。被称为"白色死神"的芬兰狙击之王西蒙·海耶虽然在苏芬战争中猎杀了505名苏军，最后还是在1940年3月6日被另一名苏军狙击手的达姆弹击中面部而退出战斗。从这一点来说，狙击战的确是最强射手之间的对决。

"沉默的狙击手"系列游戏一览

沉默的狙击手

类型：射击
厂商：KONAMI
日期：2000年
机种：DC、PS2

SILENT SCOPE

武装恐怖集团绑架大总统家族的恶性事件突然发生！政府秘密而迅速地采取了制压行动，任务落在拥有超一流技术与行动力的特工身上。任务难度极高，不仅要保护大总统的家人安全，同时还要在神不知鬼不觉的情况下消灭敌人。

主角是原英国对恐怖组织特殊工作员，屡立战功。几年前，突然离开了部队，理由不明。现在，它独自住在美国芝加哥。他在执行任务的时候一贯沉默寡言，冷静异常地处理各种危险情况，他的事迹几乎已经成为了传说。

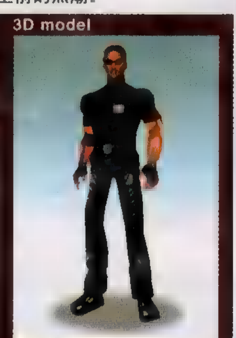
在这次的非常使命中，他将创造新的神话。

本作移植自KONAMI在NAOMI基板上的同名街机游戏。街机市场上光枪射击游戏原本是SEGA和NAMCO的天下，类型一般都是近距离消灭敌人，而KONAMI在99年推出的这款游戏则截然不同，它的狙击步枪设定相当独特，在街机市场上可以说是独树一帜。DC与PS2的移植版也十分成功，在玩家中掀起了空前的热潮。

image rough

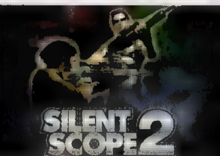


3D model









沉默的狙击手

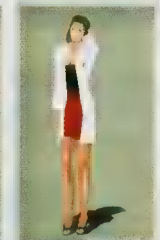
类型：射击
厂商：KONAMI
日期：2001年
机种：PS2

恐怖组织为了夺得新型导弹试作机，占领了关闭的化学兵器研究所。为了对付这次的恶性事态，英国政府值得再次调用对恐怖作战特殊部队。但是，该部队在执行任务的过程中却失去了消息。征服无奈之下，只得重新组织第二次进攻行动。此次的部队只有两个人，他们肩负着难以想象的艰巨使命。

游戏在一代的基础上进行了调整，不仅画面更为细腻，同时游戏性也得以大幅度提高。





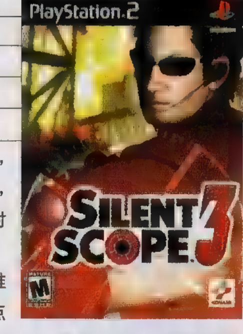






沉默的狙击手3

类型：射击
厂商：KONAMI
日期：2002年
机种：PS2



恐怖组织卷土重来，在ROBORT的委托下，FALCON再度出马，与老对手展开惊心动魄的搏杀。

3代拥有系列最高难度，在特定场所狙击视点会有所变化，而利用3D-Phonic营造的立体声效果更是为本作增添了前所未有的临场感。









沉默的狙击手

类型：射击
厂商：KONAMI
日期：2002年
机种：GBA



GBA版的移植十分令人意外，但系列基本的感觉还是可以在本作中得到较好的表现。





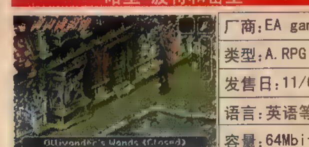


近期 GBA 作品总览

GBA 每月推出的游戏种类与数量极其繁多，除去那些名声斐然的作品，大多数玩家在面对选择时，往往会因为没有资料而陷入困扰，手头上好不容易攒起来的几块大洋，一旦押在错误的投资上，那真是欲哭无泪。

下面集结了本刊对近期发售的 GBA 游戏的意见，希望能够为广大玩友的购买提供参考。对于这个新设置的版块，大家有什么意见，也请来信告诉我们。

哈里·波特和密室



厂商：EA games
类型：A.RPG
发售日：11/6
语言：英语等
容量：64Mbit

评价：演示画面的 3D 造型和 2D 图层结合非常好，游戏不激烈，除去哈利波特这层包装，基本上是欧美式 A·RPG 的定式。

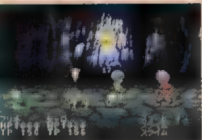
魂斗罗－境外战争 EX



厂商：kONAMI
发售日：11/12
类型：STG
语言：英文
容量：32Mbit

评价：好象是 SFC 移植版，难度 N 高，增加了新版面，人物比例变大，画面显小，试了一下那著名的秘技，可惜没用 -_-b

世界传说－换装迷宫 2



厂商：NAMCO
类型：RPG
语言：日
容量：64Mbit

评价：完全不用介绍的游戏，即时＋语音，这是玩到之前没指望过的，除了对人设（松竹德幸）感到不满，实在找不出什么缺陷了。

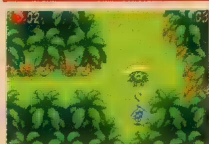
南海的奥德赛



厂商：Global
发售日：10/03
类型：AVG
语言：日
容量：32Mbit

评价：还以为是无人岛类的游戏，结果只有一直按键……选项倒是相当多，有个人参数设置，还有守护神……

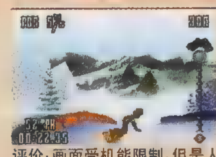
青蛙大冒险 2 失落的魔杖



厂商：KONAMI
发售日：11/6
类型：ACT
语言：美、西
容量：64Mbit

评价：推荐想试试新操作感的玩家一试，和其它 ACT 最大的区别在于，青蛙是跳跃式前进而不是平移。

SSX Tricky



厂商：Arts
发售日：10/23
类型：SPT
语言：英
容量：64Mbit

评价：画面受机能限制，但是人设很酷，操作感不错，可做的动作很多，会令你很有成就感，但是音乐较吵耳。

发狂的追求



厂商：KEMCO
发售日：10/18
类型：ACT
语言：英、法、德
容量：32Mbit

评价：小品 ACT，人物表情与动作还比较丰富，可惜操作奇怪，障碍物也太多，一版跑下来很烦很闷。

小马王



厂商：THQ
发售日：9/18
类型：ACT
语言：French
容量：32Mbit

评价：画面太丑，游戏的玩法倒是有些少见，收集地上的作物，养育马匹，保持马的好感度和状态，最后要将马放回自然。

幼儿园日记



厂商：TDK
类型：RPG
语言：日
容量：32Mbit

评价：画面挺可爱，主题也很新颖有趣，做为养成 GAME 来说就太幼稚了，留给非常有爱心的玩家提前见习吧。

机械人大战－无极限破坏



厂商：Blyton
发售日：10/30
类型：FIG
语言：英、法…
容量：32Mbit

游戏主题：自组机械人对战

评价：这些 DD，也可以叫 ROBOT？！破铜 VS 烂铁，好有创意……

闪电波



厂商：Blyton
发售日：10/25
类型：ACT
语言：英
容量：32Mbit

评价：GBC 级的画面，主人公可以发射"波动"，动作算是流畅，音乐也能衬托气氛。一般的美式作品。

星之卡比－高级梦泉



厂商：任天堂
发售日：12/3
类型：ACT
语言：日
容量：64Mbit

评价：FAMI 通白金殿堂 GAME。FC 的复刻版，画面有了质的提高，每种变身都有 POSE，并追加了不少小游戏，推荐 ^-^

泰山－回归丛林



厂商：Activision
发售日：10/23
类型：ACT
语言：英
容量：64Mbit

评价：动作还比较丰富，操作感是欧美游戏中罕见的 60 分，就是人物太小，好像一只蚱蜢在画面飞来飞去……

WWE Road To Wrestlemania X8



厂商：THQ
发售日：10/28
类型：SPT
语言：英
容量：32Mbit

评价：垃圾！人物动作生硬，手感恶劣，角色好像贴上去一样格格不入，完全是废渣制品！！

铁血丛林



厂商：Electron
发售日：10/23
类型：ACT
语言：英…
容量：32Mbit

评价：被封面诓了，还以为是蜘蛛侠。有少量解谜成分的 ACT，可与同伴互换以不同的能力特点闯关。至于游戏素质，那叫一个差……

毁灭战士 II



厂商：Activi
发售日：10/23
类型：3D STG
语言：英
容量：128Mbit

评价：PC 老作品的回归，最大的惊喜就是那可怕的容量，可惜有限的机能不是容量能弥补的，画面解析度低到不像话。

宝贝龙 2－火焰的季节



厂商：Universal
发售日：09/25
类型：ACT
语言：英、法…

适合人群：喜欢可爱角色，亮丽画面的人

评价：画面相当出彩，操控也不难掌握，不过卷轴移动速度太快，转得人有些晕 @_@

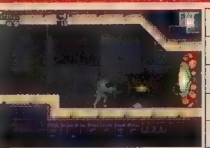
喷射炸弹人



厂商：Hudson
类型：A·RPG
语言：日
容量：64Mbit
游戏主题：RPG

评价：弓虽！！容易上手，战斗模式的玩法新增许多，RPG 模式有广阔的地图，对战模式也有新增玩法，不过 RPG 元素还是弱了点。

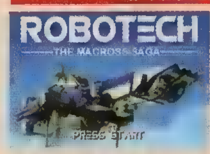
银河战士



厂商:任天堂
发售日:11/19
类型:ACT+STG
语言:英
容量:64Mbit

评价:科幻色彩浓郁的 ACT,地图清晰,操作极易上手, 连我这个对动作游戏不太感冒的人都觉得很有趣。剧情稍嫌拖沓缓慢,影响了游戏。

超时空要塞



厂商:TDK
发售日:10/16
类型:STG
语言:英、法…
容量:64Mbit

评价:操控差,武器差,变形系统是摆设,速度,火力和关卡设计也不合理。存心砸 Macross 的招牌! 制作人出来受死!!

XXX



厂商:Activision
发售日:9/18
类型:ACT
语言:英
容量:64Mbit

评价:片头的感觉还不错,但一进入游戏让人大失所望,人物动作之僵硬,形象之恶劣,可以与生化的僵尸相媲美。

逆转裁判 2



厂商:Capcom
类型:AVG
语言:日
容量:64Mbit
游戏主题:打官司

评价:又一款 FAMI 通的白金殿堂 GAME,绝对的杰作,人物表情丰富细腻,情节跌宕起伏,考验你的逻辑推理能力。

莺歌俱乐部



厂商:Alpha
类型:养成
语言:日
容量:64Mbit
游戏主题:养小鸟

评价:音效不错,画面也很可爱,不过关键的小鸟的形象太差,界面也不太好,游戏性就更贫瘠,我情愿去买真鸟回来养。

怪物农场 A



厂商:TECMO
类型:养育 SLG
语言:日
发售日:未定
容量:64Mbit

评价:值得推荐的名作,与 PS 放入各种 CD 取得怪物不同, 现在变成任意输入字符就能取得各种怪物,试试自己的名字吧 ^^

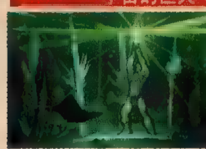
DiGi Charat DigiCommunication



厂商:BROCCONI
类型:经营 SLG
语言:日
容量:64Mbit
发售日:未定

评价:系统简单又不失趣味,形象绝对是女性喜欢的那种可爱型, 不过比起 PC 上的经营类作品来,实在简陋些了。

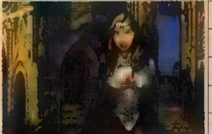
宇宙的巨人－希曼



厂商:TDK
发售日:10/29
类型:ACT
语言:英文
容量:64Mbit

评价:灰壳显灵! 喜欢希曼这部动画的人可以试试,画面还不算坏,以剑攻击为主,还可以蓄力攻击,很像 DIABLO。

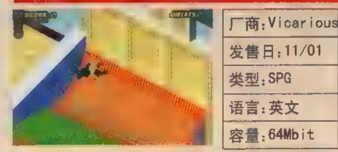
龙与地下城 魔眼杀机



厂商:Wizards
发售日:10/30
类型:迷宫 RPG
语言:英文
容量:32Mbit

适合人群:迷宫式 RPG 爱好者,念旧的人。
评价:超古老的系列,画面绝"美",主人公在满血时候也很像僵尸……

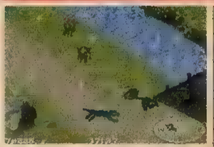
托尼职业滑板 4



厂商:Vicarious
发售日:11/01
类型:SPG
语言:英文
容量:64Mbit

评价:一代出的比一代快,玩法又没有太大突破,只有场地丰富了很多, 却因此容易产生图层错误。

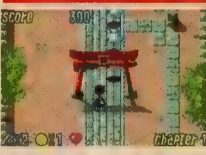
火焰时代



厂商:bam!
发售日:10/30
类型:STG
语言:英、德…
容量:64Mbit

评价:差劲的画面,即时战术＋即时战略,偏生那一方面都没做好, 希望 PS2/XBOX/NGC 版本不要也这么差劲。

奇奇怪界



厂商:TAITO
发售日:10/16
类型:ACT
语言:英文
容量:32Mbit

评价:俯视角,主人公是少女除魔师和…熊,每个人都有远程攻击和护体攻击两种方式,为了打败八歧大蛇而战,难度有点高。

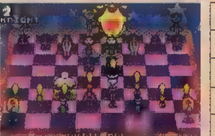
The Powerpuff Girls Him and Seek



厂商:bam!
发售日:10/16
类型:ACT
语言:英文
容量:64Mbit

评价:美式卡通风格的画面,移动时背景有纵深,人物却还是平面移动,有些别扭,战斗方式可够夸张,小女孩用大象砸人……

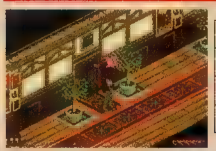
Dexter's Lab Chess Challenge



厂商:bam!
发售日:10/30
类型:TAB
语言:英文
容量:64Mbit

评价:棋子以卡通形象出现,吃子的时候有"战斗画面",这个设定是不错,但那个棋子……杀了我也玩不下去!

迪斯尼的金银星



厂商:Disney
发售日:10/29
类型:ARPG
语言:英文

评价:画面还比较精致,45 度角的地图构成和移动方式,迪斯尼出品保证了画面的质量。

哥斯拉



厂商:Way
发售日:11/13
类型:FTG
语言:英等
容量:32Mbit

评价:BT 的游戏,只是击倒对手还不算,对环境的破坏程度才是得分关键,手感不好,硬直时间过长,很容易在角落里被窝死。

指环王



厂商:black
发售日:9/25
类型:RPG
语言:英文等
容量:64Mbit

适合人群:《指环王》的 fans
评价:典型的欧美式 RPG,画面粗糙,野外不如室内好,人物形象根本不能看。

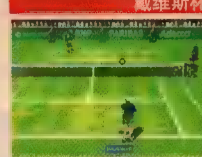
指环王 双塔奇兵



厂商:EA games
发售日:11/13
类型:ARPG
语言:英文等
容量:128Mbit

评价:128M 的容量也不全用来装电影片段,画面良好,动作也比较细腻,同样是以指环王为题材的作品,推荐这款。

戴维斯杯



厂商:Ubi
发售日:10/16
类型:SPG
语言:英、法等
容量:32Mbit

评价:伪 3D 的画面表现很差,球却是 2D 的,真实性是有的,但相反速度感没有了球的落点也很难看!

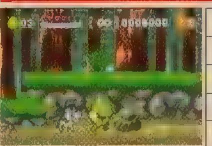
正义同盟



厂商:MIDWAY
发售日:11/19
类型:ACT
语言:英文
容量:128Mbit

评价: 超人,神奇女郎,蝙蝠侠全都登场了,场景太次,人物用了 3D 造型,打斗动作却不怎样,手感迟钝。

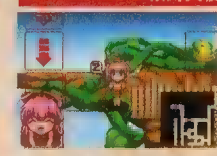
怪物史瑞克



厂商:TDK
发售日:10/8
类型:ACT
语言:英、法…
容量:32Mbit

评价:游戏不错,虽然在没看过电影的人眼时,主角的造型古怪了点,但作为游戏,在美版 ACT 中很难得的能令我投入了一把。

银河天使



厂商:Marvelous
发售日:9/13
类型:TAB
语言:日
容量:128Mbit

评价:没白浪费 128M 容量,动画场面不少,游戏也多达十几种,画质很高,既耐玩,也让人很乐意去玩。

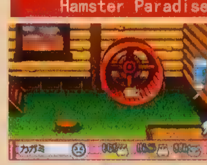
Zoocube



厂商:Acclaim
发售日:6/26
类型:PUZ
语言:日
容量:32Mbit

评价:类似魔法宝石的 PUZ,彩块会从 6 个方向飞来,很考较玩家的立体位置感,适合空间思维能力强的人玩,还可以二人协力对战。

Hamster Paradise Advance



厂商:Atlus
发售日:7/19
类型:养成
语言:日
容量:64Mbit

评价:相对前面的小鸟养成素质较高,可以同时养两只,系统也很丰富,还可以去很多地方,就是老鼠小了点,所以不够可爱。

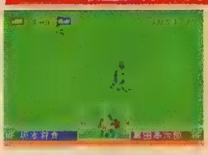
游戏王－永恒的决斗者之魂



厂商:Konami
发售日:10/16
类型:BOG
语言:英
容量:64Mbit

评价:只有在美国发售,收录了在美国推出的卡片系列,数量少了许多,对于已经习惯了日本 OCG 的玩家而言实在不是个好选择。

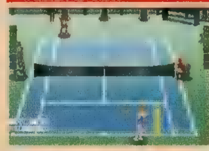
J 联盟胜利 11 人 A 2002



厂商:KONAMI
发售日:10/10
类型:SPG
语言:日
容量:64Mbit

评价:真正由 KONAMI 亲自操刀,让球,跑位,假动作等等都得到重现,踢起来可以找到感觉,以 GBA 来说是比较成熟的足球游戏。

虚拟网球



厂商:THQ/SEGA
发售日:9/26
类型:SPG
语言:英
容量:64Mbit

评价:手感相当不错,模式也非常丰富,还可以 2P 联机 VS CPU,就是没能摆脱人物在场地下方如有神助,在上方软手软脚的常见病。

G&W 回廊



厂商:NINTENDO
发售日:10/28
类型:TAB
语言:英
容量:32Mbit

评价:把当年热卖的 6 款掌上单机游戏(其时一款之价相当于 GB 一台)并成一盒,内容简单,但很适合便携的 GBA,不需要太多的精力就可以玩。

掌机跨入 64 位时代!

美国 CNN 报道

下图就是爱立信的新款掌机——「红玉」(Red Jade)

时尚前卫的造型,够 COOL!

强大的机能!

1.具有 64 位 CPU 处理理器

2.处理理 3D 多边形,能力在 PS-N64 之间

3.使用专用充电电池,能维持长久电力

4.具备多声道的立体 PCM 音源

5.按 包含 ABXY、LR、开始、选择键

6.使用 65535 色的高级 TFT 液晶荧屏,解析度超过 GBA 目前的 240*160

7.具备无线电传输机能,不用对战线就能跟其他玩家对战

8.对于蓝牙,能与其他蓝牙周边进行资料传输

9.预计 2003 年会公公布售日,售价在 100 美金上下,价格到也算实惠,如果游戏可以跟上的话,说不定就连我这个 GBA 铁人也要出手了!

便携式 GBA 小型照明灯 12 月预定发售

造型很小巧,很配合 GBA 啊,比国内的照明灯可强多了!

产品资料:

价格:4980 日元

发售日:12 月预定发售

产品特征:照明功能强,能照亮整个 GBA 的屏幕,效果良好。

不需独立的电池供电,由 GBA 的电源供给。

有 ON/OFF 开关,可随意控制亮度。

具有省电设计,使用时间更长。

体积细小,厚度才 15 毫米。

安装方便。



硬件快递

黄金太阳 99% 黄金太阳 2 20% 逆转裁判 75% [illegible]

以上是 CGP 游戏汉化小组的最新工作进度!CGP 大家不知道吗!目前市面上发行的黄!中文版就是他们的作品,但 D 版商还真有办法!站长伤雪还没有发布正式版!D 版就已经做出来了!逆转裁判也快完成了大家鼓掌啊!我们会在第一时间为大家提供最新的掌机汉化信息!请多多关注哦!准备出铁吧!呵呵

还有就是 ZOE-盗嘱(GBA)的汉化早已经开始了!但目前作者为防止 D 版商没有放出任何测试版本!所以大家还请多多期待吧!具作者说没有及时完成的原因是翻译人员的中途退出!叹——!

并且目前沉默遗迹已经有人开始汉化了,但进度不详!

——永恒传说

-掌机汉化 - 每月快报-

口袋专题

梦寻 GAMEBOY

提起 Nintendo 任天堂这个名字,相信掌机玩家们必定是耳熟能详了。从 Family Computer (FC) 到 Nintendo Game cube (NGC),从 GameBoy (GB) 到 GAME BOY ADVANCED (GBA),无一不让玩家振奋和欢呼的。每一款掌机的推出和发售无疑不是任天堂在玩家心目中奠定下的一座里程碑!1989 年 4 月 21 日 Nintendo 任天堂发布第一台掌上插卡游戏机并为其命名为 GameBoy,当时 GameBoy 在市场上的售价为$109 美元。设计者横井军平可以说是 GameBoy 之父。GameBoy 的设计理念可以追溯到 70 年代晚期 Nintendo 制作的"Game&Watch"。当时的 GameBoy 使用一颗定制的 8bit 代号 Z-80 为主 CPU,速度为 4.19 Mhz,一块能同时显示 4 级灰度的 2.45 反射型 LCD 液晶显示屏,其分辨率为 160x144。由于 Nintendo 要求这部掌机要尽可能地轻便、低功耗和便宜,因此它的各项硬件/软件机能可以说是劣于和它同一时代的其他掌机 (SegaGameGear、AtariLynx)。但是借着 Tetris(俄罗斯方块)、Super Mario (Super Marioland,超级玛丽)、a Breakout clone (Alleyway)(突破重围)等等在 Game Boy 平台上的游戏卡带相继发售,Game Boy 几乎风靡了半个地球同时开始创造史无前例的销售记录。然而 GameBoy 最致命的缺点就是显示表现力的缺乏。Nintendo 于 1994 年 3 月以 6800 日元推出的 SGB 即 Super Game Boy 的缩写。这可能是目前为止最怪异的主机周边。但是 SGB 并不是对应 GB 的,而是在 SFC 的扩展。也就是说 SGB 允许 GB 卡带在 SFC 上以有色的形式(注意,并不是真的)运行。并且有一个类似 PC 桌面的 theme 系统,使每个对应 SGB 的游戏都有不同的背景。然而这并不能满足众多游戏玩家的需求。在 GameBoy 漫长的进化过程中还出现过改用 7 号电池(AAA)被称为 GameBoy 的袖珍版—GameBoyPocket。GameBoyPocket 在体积上比 GameBoy 略小 1/3,机身厚度也仅为 GameBoy 的 1/2。各种硬件规格也和 GameBoy 几近相同。由于更加的便于携带和极佳的游戏性使得任天堂的掌机倍受玩家的重视。1999 年 4 月 14 日,任天堂(日本)接着公发布了 Game Boy Pocket Light。这是 Game Boy Pocket 带有背景发光的新版本。(嘿嘿。可以躲在被窝里玩啦。)不久以后,任天堂又发布了 GameBoy 的第一批外围产品:可以在 Game Boy 上使用的数码相机和打印机!尽管当时的 GameBoy 分辨率较低,这两件产品还是获得了很大的成功。随即任天堂又发布了 Game Boy Color(彩色)。GameBoyColor 的出现可以说是任天堂在 GameBoy 发展史是一个质的飞跃!当时 GameBoyColor (GBC) 分别在日本及美国以 $79.95 发售。显著的不同就是 GBC 拥有了一个 2.5 寸最大发色数为 32000 色,可以同屏显示 56 色的反射型 TFT 彩色液晶显示屏。除此之外,机载记忆体也由原来的 32K 加到了 256Kb,而那颗定制的 Z-80 CPU 的速度也提升到了 8 Mhz。GBC 的卡带是完全向后兼容的。然而 GameBoyColor 的出现使得任天堂后却签署了 Game Boy 的死亡令。虽然设计者的初衷是使之与 GameBoy 百分之百兼容,但出版商还是制造了黑白和彩色两个版本的游戏。不久,新游戏就只能在 GameBoyColor 上使用了。GBC 的发售远比 Nintendo 想象的成功许多。到 1998 年,GB/GBC 一共发售了 5000 万台以上,达到了掌机前所未有的高峰。随着时代和科技的变迁,发烧的玩家在也不能局限在 GameBoyColor 的区域里了。玩家们期待的是机能更强画面更棒的掌机的出现。2002 年 3 月 21 日不负众望的任天堂再度将 GAMEBOY-ADVANCED 这个掌机界的"重磅炸弹"丢向游戏界。使得在游戏界和玩家的心中再度掀起了阵阵波涛。这次 GAMEBOY-ADVANCED 的闪亮登场,打破的任天堂在 GAME BOY 时代的传统纵版游戏操作方式而大胆的采用了横版的游戏造作方式并结合了在高级游戏机上才有的 LR 键。主机采用了全新设计的 32bit RISC-CPU + 8bitCISC-CPU,和一个同屏发色数为 32000 色的 2.9 寸反射型 TFT 彩色液晶显示屏。其分辨率高达 160x240。如此强大的机能和"无敌"的硬件在 GAMEBOY-ADVANCED 没有正式发售时已经倍受玩家的关注了。据任天堂不完全统计,光是在发售后的三月底 GAMEBOY-ADVANCED 的发售数量已经超过了 3000 万台大关!

随着第一台 GAME BOY 的推出到现在的 GAMEBOY-ADVANCED,任天堂走过的了十多年的漫长掌机路。在将来的日子里,任天堂这个掌机界的王者又将会给众多玩家们带来怎样的惊喜呢?答案也许只有时间会知道。

——mpqlbaby

研究中心

机战 R 研究分析

[illegible]

能侠与大魔神从一出场就注定了绝对替补的悲剧宿命，平心

[illegible]

以。(SQUALL-LH 尝试了 10 分钟左右)

游通社
GAME AGENCY



经过十几年的游戏生涯，几乎忘了自己是在游戏中生活，还是在生活中游戏。游戏不是人生的主题，但人生不能不玩游戏……看着杂志一天一天改变，感慨逝时流金，最后带上众编的祝福：愿时间能刻下人间最美好的印记！

人面虽已改，

游戏总相宜！

——金带刀

很高兴看到《电电》又改回全彩啦。《电电》的优点有很多，但给我印象最深刻的还是《电电》的海量文字，浓重的人文气息，一种将游戏文化发扬光大的理念。我从《电电》96年创刊时就关注她的发展，但这次改版我认为最成功，请再接再厉！

BY 上海李进

本期的杂志封面看上去好可爱啊，不过我在书摊找了半天才从一大堆五颜六色的杂志中找到。虽然.hack的游戏很不错，封面的色彩也很绚丽，但实际上却不容易发现。不过《电电》这半年内的两次改版——从全彩变回全彩，且不说内容上的进步，杂志的封面也有了大幅提高，《电电》真正有了大家之风，可喜可贺啊。

BY 梦冒险

金带刀：先谢谢大家对改版和全彩的肯定！看着《电电》的封面越来越靓丽，我们也很高兴，这期封面尤其得到了许多读者的好评，我们会继续让《电电》吸引大家的眼球的。因为我们通过广大读者的意见了解到全彩的重要性，所以杂志改版了，伴随着《电电》容光日益焕发，我们一定会给大家带来更多的惊喜！

买《电电》已经两年多了。我喜欢《电电》，喜欢她的幽默，喜欢她的文采，喜欢每一位小编。我最欣赏《电电》上的一句名言：游戏无罪，恶搞有理。我想如果《电电》能上市快一些，我可能会喜欢她更多。最后请问主持"热血道场"的夜露死苦是否以前的《游戏同志》编辑部成员？

BY 上海子鹰

夜露死苦：没错，在下就是如假包换的原版夜露死苦，还能记得我真是令我感动万分……T_T 至于上市的问题嘛，我们众编也都在必死拼命努力中，争取能让大家更早一些地看到最新的刊物。

《电电》是文学与游戏的完美结合，攻略的内容详尽，机种全面，只是印刷方面存在问题，希望《电电》能在全彩的基础上更清晰养眼。我买《电电》、《一点通》、《广场》和《广场合订版》不只几期，总体感觉是良好的。只是最近买不到后面几种有些可惜，希望贵刊能加速她们的复出。各位小编的功力深厚，语言幽默，这点是我最满意的，最后希望《电电》步步高销，各位小编天天快乐。

BY 唐山刘磊

SORA：游戏是人的天性，没有游戏生活的人不是"完美"的人，有游戏生活的人也未必是"完美"的人，只有将电子游戏与生活、工作发挥极至的人才是"完美"的人。当然"完美"是美好的，所以让我们共同努力，携手创造属于我们自己的幸福世界——《电电》与我们的世界。

《电电》在介绍游戏方面不够平衡，就拿10期讲，我粗粗算了一下——PS2大概占了75%，DC加PS大约是15%，GBA是5%，ARC还有5%。我想作为一本综合性的游戏杂志应该面面俱到，给读者带来最全面的报道，所以合理的分配可以是PS2：40%、DC+PS：15%、GBA：25%、XBOX+NGC：15%、其它：5%（包括GBC、WSC、ARC等）。

BY 宁波胡叶曾

逍遥：哇，好多数字啊……胡读者一定是未来的大数学家……

我认为我的意志无比坚强。班上几乎人人都在玩"传奇"，每天都有不少人对我游说兼劝说、贬低加威胁，但我还是守住自己的这一片净土。人们说我老套，说我没跟上游戏的潮流，说我不是真正的玩家……我摇摇头，走自己的路，让别人说去吧，我是属于TVGAME的。我是《ああっ女神さまっ》的FANS，对于约定的事是比较认真的。"约束だよ"，我守住了自己对TVGAME的约定！

BY 重庆刘兴

valkyrie：其实网络GAME和TVGAME都同样是GAME，有自己的阵地固然好，不过不要因为太强烈的情感而露掉什么经典游戏啊。还有，无论什么GAME永远都是属于你的，你属于她的，只是热情和生命。

屈指算来，成为一个"真正"的电玩迷已有四年时间了。和那些已有十几年玩龄的玩家比起来这还真算不了什么，不过我对游戏的热爱不输于那些玩家哦！因为我所在的城市并不很大，只有极少数书店有杂志卖，电玩商店却是一个都没有。再加上哥哥是超级电玩迷，所以我的游戏时间并不多（总是在看）。经常可以看到许多玩家说到自己的游戏知己。我就更惨了，除了哥哥外根本就没有人可以谈一谈电玩！主要我是女孩子，班上虽然有九个电玩迷都是男同学了，我和他们来往极少，几个谈的来的女同学又对电玩一窍不通。唉——人生真是寂寞如雪啊！我不知道对游戏的热情可以支持到什么时候（哥哥上大学抱走唯一的PS走了），毕竟生活除了游戏外还有很多，但我知道我会爱它很久、很久。

——苏宁

金带刀：我不清楚中国电玩爱好者的男女比例。但从《电电》的读者调查表来看，男女性别比例为18~20:1。记得有句话是这么说的："教会一个女子下围棋，等于教会3个人下围棋！"其实对于我们电玩也是如此，要想电玩在国内的普及度提高，教会更多的MM和让她们喜爱电玩正是推广电玩的好办法。

但眼前发生的事情是大家最不愿意看到的，苏宁在条件很不充分的环境下对电玩情有独钟，现在还在苦苦支撑，只是不知这一份爱和感情能维持多久。我希望读者们能帮助苏宁，让她能更充分的享受电玩的乐趣和结交许多同样热爱电玩的朋友。欢迎大家去信和苏宁交流，谢谢。地址：江西萍乡第二中学高中3-6班苏宁收（337000）

给你们投稿的话有什么要求呢？是否要先与你们联系，我写的东西你们是否需要？还是可以随便写什么东西然后投给你们？投稿的字数有什么规定？还有投稿是否必须要留真实姓名？想要退稿的话要怎么做？以上几个问题恳请小编解答，一定要回答哦！

BY 曼哈顿狂舞者

金带刀：读者们在创作时最好先对文章有个定位，看与哪个栏目最相匹配。还有投稿时最好注明所针对的栏目。如果想作一些大的专题和大作的攻略，最好先通过E-mail与我们联系一下，因为要考虑作品的时效性和杂志的截稿、出片时间，这样就可以避免出一些麻烦和误会给双方造成不必要的损失。至于投稿字数的多少请大家尽量从栏目的角度出发考虑，这样就会避免出现字数太多或者太少的情况。投稿时最好将笔名和真实姓名及有效地址都留下，这样方便我们联系作者和寄出稿费。由于编辑部来稿很多，所以我们不可能一一回函并作出答复，因此请作者自留底稿。






平假名	片假名	罗马字
は	ハ	HA
ひ	ヒ	HI
ふ	フ	HU
へ	ヘ	HE
ほ	ホ	HO
ま	マ	MA
み	ミ	MI
む	ム	MU
め	メ	ME
も	モ	MO
や	ヤ	YA
ゆ	ユ	YU
よ	ヨ	YO
ら	ラ	RA
り	リ	RI
る	ル	RU
れ	レ	RE
ろ	ロ	RO
わ	ワ	WA
を	ヲ	WO

小瓦：“皆さん！こんにちは！”

小瓦：“死苦塾又和大家见面了！不过请大家注意，上面我所说的并不是“皆先生！你好！”的意思，而是“大家好！”的意思。“皆”只不过是假名“みな”的日本汉字形式而已。”

夜露：“好了，臭小子，快给我切入正题吧。”

小瓦：“咳、咳，那个……自从上期开办死苦塾以来，我们收到了一些读者关于如何办好这个栏目的建议，其中大部分读者都在信中写到类似‘经常在游戏中看到XX样子的中文汉字但是就是不明白……’这样的话。其实呢，我们在今后的课程中也准备列举一些在游戏的剧情中或是系统里常出现的单词。但是其中有些汉字的发音目前还无法给大家解释，所以请各位不要着急，等我们的进程将所有假名全部结束以后就会立刻进入有针对性的、实质的讲解中。”

夜露：“喂喂、我说让你切入正题你就一下子说了这么多，你在抢我的对白知不知道呀？”

小瓦（无视 ing）：“今次为大家写出的是 50 音图中は行到や行的字母，至此，所有的单元音发音的单词和句子都可以顺利地读下来了。例如我和大家问好的这句‘皆さん！こんにちは！’，发音应该是MI-NA-SAN!KON-NI-TI-WA!不过，不懂日文的朋友可能会问，这个“は”不是应该读成“HA”吗？怎么在这里又成了“WA”了？其实呢，在这个句子中“は”这个字母是作为助词而存在的，在助词词性中“は”就被读成WA。再举个例子吧：

‘私（わたし）は夜露死苦（よろしく）です！WA-TA-SI-WA-YO-RO-SI-KU-DE-SU!’

这句的意思应该是‘我是夜露死苦’。”

夜露：“哈哈！お前、十年早いわ!!”

小瓦：“老师您何出此言？啊、顺便说一下，夜露老师刚才说的是O-MA-E, JU-U-NEN-HA-YA-I-WA!是说我‘还早了十年！’的意思。”

夜露：“那当然了，日语里的日本汉字可是很有学问的。特别是在拼写对方姓名的时候要格外的注意，只知道对方的假名或是汉字的话是无法作出准确判断的。譬如说‘あゆみ’这个名，既是‘亚由美’也是‘步美’，而我‘夜露’这个姓，当然可以读作‘よろ’，至于‘死苦’念成‘しく’也的确没错。这样连在一起‘夜露死苦’就和‘请多关照’的读音是相同的了，不过呢……”

小瓦：“不过什么……？夜露老师？”

夜露：“不过，小瓦你听好哦。‘夜露’在这里作姓用，应该念作‘よつゆ’。就是‘夜晚的露水’的意思，可不是GTO里的那个‘夜露死苦’哦…‘死苦’的确是念作‘しく’没错，是八苦中的‘死苦’。知道了吧？”

小瓦（无比虔诚状）：“哇~~~不愧是老师，这回我晓得了。”

夜露：“行了，今天我就说到这里了，你继续吧，我先走一步了。”

小瓦：“老师您慢走！”

……

（确认夜露离去后）

小瓦：“咳、咳，这回大家都知道了吧。其实刚才我是知道的，只不过给夜露个机会发发言罢了。要不然他该多寂寞啊……”

夜露：“哦……？是吗……？”

小瓦：“啊——!! 夜露老师您怎么又回来了!？”

夜露：“我来无影去无踪，没有法号。”

小瓦：“我错了！老师!! 您就放过我这一回吧!!!”

夜露：“てめえも死んでいる……”

小瓦：“啊!? 这句台词就是健次郎的那句名言‘你已经死了’吗？的确是应该念作TE-ME-E-MO-SIN-DE-I-RU……”

……

夜露：“那么我替小瓦向大家道别，咱们下期见。”

夜露：“以下全部都是名词，正好可以利用我们本次所学的“……は……です”（什么是什么）这个句型加以练习。另外，死苦塾准备以游戏中某某台词为例的形式，在下期开始为大家讲解句型问题，但是，如果您还有什么更好更有意思的讲解方法或意见的话，也一定请来信或者在读者调查表，集思广益嘛。”

じゃ、まだね！

文／责编：夜露死苦

日文汉字与假名	发音	中文翻译
私（わたし）	WA-TA-SI	我
俺（おれ）	O-RE	我（男孩子专用）
貴方（あなた）	A-NA-TA	你
君（きみ）	KI-MI	你（对下级、年轻人、同辈人用）
貴様（きさま）	KI-SA-MA	你（对让自己极度愤怒的人使用）
兄貴（あにき）	A-NI-KI	大哥（黑社会中用）
魔法（まほう）	MA-HOU	魔法
剣（けん）	KEN	剑
敵（てき）	TE-KI	敌人
味方（みかた）	MI-KA-TA	队友
飲み物（のみもの）	NO-MI-MO-NO	饮料
若者（わかもの）	WA-KA-MO-NO	年轻人
人気（にんき）	NIN-KI	受欢迎程度
大蒜（にんにく）	NIN-NI-KU	大蒜
机（つくえ）	TU-KU-E	课桌、写字台
姫（ひめ）	HI-ME	公主
彼氏（かれし）	KA-RE-SI	他、男朋友

铃音乐园

Mars：乌拉，为了庆祝十六大召开……

[大家停下了手里的活]

Mars：我要刊登《义勇军进行曲》的铃声……

众编：你说什么？

Mars：我上上期就想登了……

众编：你说什么？

Mars：你们为什么总是针对我？！

众编：你说什么？

Mars：呜呜，我要主编封你们的ID……

……

《樱花大战 1》

诺基亚

8c2 32- 8d2 32- 4e2 32-
8e2 16d2 16c2 4d2 32-
8d2 32- 8e2 32- 4f2 16g2 16f2 16e2
16d2 16c2 4e2 32-
8e2 32- 8d2 32- 4c2 32-
8c2 16b1 16e1 4g1 32-
16e1 16g1 8a1 16e2 16d2 32e2 16d2
16c2 16a1 4c2
8c2 32- 8d2 32- 4e2 32-
8e2 16d2 16c2 4d2 32-
8d2 32- 8e2 32- 4f2 16g2 16f2 16e2
16d2 16c2 4e2 32-
8e2 32- 8d2 32- 4c2 32-
8c2 16b1 16e1 4g1 32-
16e1 16g1 8a1 16e2 16d2 32e2 16d2
16c2 16a1 4c2

《幻想水浒传 3》

诺基亚

4f2 4a2 4c3 4e3 4f3 16g3 16f3
16g3 2f3 4e3 2d3 8-
4c2 8g2 4g2 8g2 4g2 8f2 4c3 8#a2
4#g2 8g2 4g2 8f2 2g2 8-
8f2 4#d2 8f2 4#d2 8f2 2d2 8-
8a1 4b1 8#c2 4d2 8#c2 2b1
4f2 4a2 4c3 4e3 4f3 16g3 16f3
16g3 2f3 4e3 2d3 8-
4c2 8g2 4g2 8g2 4g2 8f2 4c3 8#a2
4#g2 8g2 4g2 8f2 2g2 8-
8f2 4#d2 8f2 4#d2 8f2 2d2 8-
8a1 4b1 8#c2 4d2 8#c2 2b1

以上为“铃音乐园”的热心支持者田园（LV19 浪客·EXP145·00365D♀）为大家献上，在此向你表示感谢。

《NBA2000》

诺基亚

4f1 4- 4c1 4- 4d1 4- 4e1 4- 4f1 4- 4c1 4- 4d1 4- 4e1 4- 4f1 4-
4c1 4- 4d1 4- 4e1 4- 8#f1 4- 4- 4g1 4c2 4e2 4g2 4e2 8g2 4- 4#g1 4#c2 4f2
4#g2 4f2 8#g2
4f1 4- 4c1 4- 4d1 4- 4e1 4- 4f1 4- 4c1 4- 4d1 4- 4e1 4- 4f1 4-
4c1 4- 4d1 4- 4e1 4- 8#f1 4- 4- 4g1 4c2 4e2 4g2 4e2 8g2 4- 4#g1 4#c2 4f2
4#g2 4f2 8#g2

《X-Files》

诺基亚

4e1 4b1 4a1 4b1 4d2 2b1 1- 4e1 4b1 4a1 4b1 4e2 2b1 1- 4g2 4#f2
4e2 4d2 4e2 2b1 1- 4g2 4#f2 4e2 4d2 4#f2 2b1 1- 4e1 4b1 4a1 4b1 4d2 2b1 1-
4e1 4b1 4a1 4b1 4e2 2b1 1- 4e2 2b1

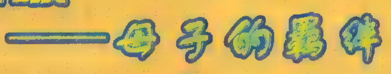
爱立信

c#dg#gpg#gpg#gpg+cpppppp
pppppc#dg#gpg#gpg#gpg+d

西门子

C2 (1/16) Fis2 (1/16) G2 (1/16) Gis2 (1/16) P (1/16) G2 (1/16)
Gis2 (1/16) P (1/16) G2 (1/16) Gis2 (1/16) P (1/16) G2 (1/16) C3 (1/16) P (1/2)
P (1/8) P (1/16) C2 (1/16) Fis2 (1/16) G2 (1/16) Gis2 (1/16) P (1/16) G2 (1/16)
Gis2 (1/16) P (1/16) G2 (1/16) Gis2 (1/16) P (1/16) G2 (1/16) D3 (1/16)
C2 (1/16) Fis2 (1/16) G2 (1/16) Gis2 (1/16) P (1/16) G2 (1/16)
Gis2 (1/16) P (1/16) G2 (1/16) Gis2 (1/16) P (1/16) G2 (1/16) C3 (1/16) P (1/2)
P (1/8) P (1/16) C2 (1/16) Fis2 (1/16) G2 (1/16) Gis2 (1/16) P (1/16) G2 (1/16)
Gis2 (1/16) P (1/16) G2 (1/16) Gis2 (1/16) P (1/16) G2 (1/16) D3 (1/16)

环绕大地的久远之歌



文/桂木弥生 责编/金带刀

那是18年前了，当时的那场雪真是下的好大好大。村子里来了两个男人找到了我，一个身材高大仗着剑，另一个戴着眼罩背着厚重的行囊。那个剑士将怀中的一个熟睡的男婴交给了我，并对我说："神之唇玛莎，这个孩子就交给你抚养了。在他18岁的时候——命运的齿轮转动之时，将会是你要死的时候……拿去这把剑！在他18岁成年的时候交给他，并教给他我的最终奥义——霸王妖裂。他拥有着改变一切的力量，只有他可以改变这个世界的一切，只有他才能见到母心之神……他的名字就叫阿雷斯了。"说完后那两个男人头也不回的走出了村子，消失在无边的大雪中……那时的我只有6岁，看着怀中的婴儿，看着那把竖在地上的长剑，我呆住了。包括这神圣的使命感，一切来的都太突然了……

那天的雪下了好久好久……

18年来，我和他一起成长着。渐渐的他长成了一个高大英俊的小伙子，而我也成为了村中人们信赖的神之使者。但好景不长，三年以来村子的收成总是很不好，连年的干旱和天灾使得这个小村子的人一个一个的离去了。看着身边的一切，作为神之使者的我不禁对神产生了疑问。本想去母心圣地面见一下神的我，想到阿雷斯还未成年就留了下来，打算等到他过完了成人仪式就准备起程去母心圣地。

在阿雷斯18岁成人仪式的那个晚上，我跳起了敬神的舞蹈，而他还是和以前一样独自一人坐在远处的树下静静的看着我的舞蹈。但就在曲终舞散仪式完成之时，她来了——炎之大神官芙蕾娅。她眼中射出的怒火就像是要将我吞噬掉一样笼罩着我。"神之唇呀，你身为神的使者，竟然对神产生了疑问。你可知你的罪过有多深吗！"我被她的巨大力量深深的震慑住了，双腿就像被什么东西束缚一样动弹不得……就在芙蕾娅使出她强力的炎之魔法要杀死我时，阿雷斯出现在我的面前挡住了芙蕾娅的攻击。"大地的剑士？没想到……那家伙竟然还有……记住，玛莎，你背叛神的罪是不会被原谅的！"望着化做一团火炎消失在空气中的芙蕾娅，再看了一眼守护在我身边的阿雷斯，我真真切切的感受到了——命运的齿轮已经开始转动，我已经不能和他再在一起了……

终于熬过了那个可怕的夜晚，我躺在房间中尝试着放松自己的身心。倾听着清晨的鸟语花香，望着窗外阿雷斯在远处田地里忙碌的样子，作为母亲的成就感顿时涌上了心头。这时村长和一些村民们来到了我的门前。如我所料，村民们因为之前的那件事已对大地母神产生了恐惧，大都有了打算离开这里的想法。突然阿雷斯闯了进来"玛莎，让我去吧！我要去亲口问一下那个神，人们是那样的崇敬她！她为什么要这样残酷地对待我们！"我和村民们全呆住了。"真是……命运呀，大地的剑士与大地的母神的见面真的是命运的安排，要阻止这命运真是不可能的。"我痛心的自语道。阿雷斯的言行让村民们非常害怕，大家纷纷离开了。

"果真是命运呀……"我向着天叹了口气"让我来告诉你吧，你的身世……那是18年前……"听完了一切的阿雷斯并没有多么的吃惊，只是静静的伏在了我的怀里，轻声的说到："玛莎……妈妈，不论怎样你都永远是我的亲人，我会保护你的……"我轻抚着他的头发，心中充斥和交织着作为母亲的欣慰感和作为女人的失落感。"阿雷斯，拿着这个，月亮的纹章，是那个曾经把你交给我的剑士所留下来的，虽然他说把这个卖掉算做你的奶钱，但我一想到这可能与你有莫大的关系，就把它留到了今天。

现在我把它交给你，你去寻找属于自己的真实吧……要去母心圣地的话，还是先去不远的玛雅村落找一名叫做维尔的女子。她和我一样也是神之唇，你找到她后，便和她一起去母心的圣地，去见一下大地的母神，完成你自己的使命……"看着阿雷斯茫然和伤感的面庞，我微笑着对他说道："我累了，你先出去吧"。好像还有话要说的阿雷斯犹豫着离开了房间，我的心中也很不是滋味。我望着空荡荡的房间和陌生的天花板……慢慢的拉开自己的上衣，看着胸口刻着的神之纹章流下了眼泪。"如果我没有这个……如果我只是一个普通的女子……难道说这就是命运……虽然这么说……但是我不想死……我还想和他在一起生活……"

第二天清早，我和阿雷斯来到了村子后的一片空地，我指着竖在那里18年的长剑对阿雷斯说道："去吧，用你自己的力量去拔出它……只要你得到它，你便能拥有和神对抗的力量！"阿雷斯看了看我，又看了看那把长剑。沉稳的走上了前去单手握住了它，孔武有力的将剑拔了出来。"果然是大地的剑士。"我心底泛起一丝喜悦之情："再让我看看你到底有没有能力使用幻之剑技吧！"我手中的魔法球愈来愈大。"快使出我教你的剑技吧！"我将手挥了下来，巨大的魔法球好似离弦之剑直奔阿雷斯而去……

18年……18年的一切……就像是幻像一样再次出现在了阿雷斯的眼中。"这样……明白了！""好吧，霸王——妖裂斩！！"随着阿雷斯大喊，一股巨大的剑气从长剑中释放出来，把魔法球打的四散流失。霸王妖裂斩所产生的巨大的气流并没跟着消失，而是随着剑气越变越大。这时前方的阿雷斯已无影无踪……正当我左右寻找他时，他充满着傲气的声音在我的身后响起："玛莎，我终于赢你了……"

他走了，身着一袭深色的长袍，背着那把只有大地之剑士才能使用的大地之剑。只说了一声再见……就头也不回的走了。望着他远去的身影，我心中有种说不出的滋味，不知是高兴还是悲伤。或许是高兴——自己的孩子终于离开了自己，去寻找自己更远的彼方；或许是悲伤——自己心爱之人离自己而去……

他离去4个月了，虽然刚开始有些不习惯他不在身边，但渐渐的我还是学会了独自静静的生活。这天上午天还是很热，空气还是如同往常那样干燥……烈日当头，荼毒的阳光仿佛要将下面的一切生物晒死才肯罢休。不过这4个月来村中的人心还是安定下来了，那些起初想要离开的村民也没再提起那事，看到村民们在一旁冒着烈日努力的劳作，我的心中总算是放下了一直悬在心中两块大石中的一块。

"嗯？奇怪的感觉。"正当我浮想联翩之时，一股强大且极具杀意的热气向我袭来。我不假思索的作出了反应，极速的闪过了这股热气，回头一看竟是一个火球……"是你，炎之豹芙蕾娅……""哼，不愧是神之唇，身手还不错"芙蕾娅冷笑着从一团烈炎中现身了。看着向我逼近的芙蕾娅，我身上的每一个细胞都在颤抖，都在惊惧——对手是司管炎的大神官！但我不能逃避，我一定要守护这个我居住的村子。

如果我逃的话，她不会放过村民们的。不行，我不能独自逃生！"炎的大神官芙蕾娅，我玛莎身为神之唇却对神产生疑问自然是罪不可恕，但是村中的人们却一直忠心于大地母神，请求您放过他们吧，所有的罪过都在我一个人身上，求您处罚我吧！""哼哼，真是勇敢呀，那我就成全你，放心不会很痛的，接受神罚吧！神之炎——"看着那巨大火炎气势汹汹的向我直击而来，对于死的恐惧和命运的哀怨顿时涌上了我心头，我放不下的就是那一份遗憾了……"玛莎！"那个声音是阿雷斯！我在炎弹光芒的映照中转过了头，看着向这里奔来的阿雷斯。我的心中，我的脸上同时都露出了最后的笑容。之前的恐惧、哀怨、遗憾转眼都逝去了，心中只留下了满足与幸福的感觉。"阿雷斯能见你最后一面，我真是太幸福了！""玛莎，玛莎，妈妈！"听着阿雷斯撕心裂肺的叫声，我已分不清悲伤和高兴了，我的意识与身体已经随着那烈炎一起逐渐的消失了……始终只是妈妈呀……

"孩子你怪我吗？"一个温柔的声音在我的耳边响起了……"大地的母神——迪拉！"我无比惊讶……"阿雷斯有着拯救世界的使命，因此我必须让你离开他。我知道你爱他，但是为了这个世界，你必须离开他！原谅我的自私吧，我的孩子。"看着大地母神那有如湖底般幽深湛蓝的眼睛，我从中感受到了她的悲伤，刹那间我也理解了她的悲伤：阿雷斯是我的孩子，而地上所有的人类都是她的孩子，哪个母亲不想让自己的孩子幸福……我强忍着悲痛，慢慢的合上了眼睛。"原来与他相遇是命运的安排，与他分离是命运的安排……"

世间的一切总是随着时间，不断的产生着变化，但是你心中那最美妙的记忆是永远都不会失去它本身的光彩……

冰冷的雪仍旧不停地下着，小女孩望着自己怀中熟睡的男婴，脸上绽开了慈母般的微笑……

"你叫阿雷斯吧！从今以后，我们就要一起生活了！多指教呀!!"

……



怪の都

午后2点45分35秒，我的灵魂很不耐烦地从我这冰冷的躯壳中脱离出去，在灰色的天穹中十分缓慢地盘旋了几周后，落在我面前用悲伤的眼神望着我，一副要离我而去的样子。看见昔日快乐而幸福的神情从她的脸庞上消失殆尽，我左胸下的那团肉体还是会感到阵阵刺痛。但我依旧无法给她想要的答案，因为不知自何年何月何日几时几分几秒起，这座钢筋水泥的丛林把里面的驻人们也变得和它一样奇怪……

即使是很难得才会在这里一见的碧蓝碧蓝的天空也好，在那下面也会发生许多奇怪的事情。

时常在路上会有戴着大白口罩的女士甚是清高地和我擦肩而过，令我几乎认为不经间走错了路而误闯进了哪家病院，事后发现原来是因为这里的空气质量不高的缘故，不过为什么宁可装扮成传染病人也得让肺里少吸进些没准一辈子才可能攒下来的那么几粒土，我真的不知道……记得自打我年幼时第一次坐公共汽车起，就被人告知要先下后上了，可是现在却经常在下地铁的时候被门外的爷爷奶奶大叔大婶先生小姐弟弟妹妹们无情地再次发配回来，难道是“生乎吾前，其闻道也固先乎吾；生乎吾后，其闻道也亦先乎吾。”的道理吗……？而为什么每次如此无知并远远落后于时代的我都有想拿把SHOTGUN将对面那些表情呆滞身体僵硬的家伙们象对付丧尸一样爆头而死的念头，无论我多么努力地去思考都得不出答案……先看准横梁的位置，之后把身体固定好，紧接着眼神也变得无比坚毅，最后将脚下的长凳踢翻，于是整个人都悬了起来……这样的场景估计大家除了在游戏漫画电视里之外在现实生活中应该还是难得一见的吧？可是这种事情在我的眼里却是平常得不能再平常的事情了，所以我就怎么都不明白为什么好好的引体向上这样一项健身运动非得做成象是寻短一般……11月北京的晚上，纵然是身穿羽绒服的我也还是难免被冰冷的寒气击穿。可是邻家的阿姨却为了一天哪怕只有不到20元人民币的收入，来回踱着步衣衫单薄地守望在胡同口卖羊肉串，眼神中何止是充满了生活和人生的辛酸，就算是可怜之人必有可恨之处，但我始终不能了解为什么人生苦短于此……

午后4:09分13秒，我的灵魂在轻轻地叹息了一下之后与我再次融为一体。原来这世间无法理解的事情真的这么多……

——夜露死苦

Shining——

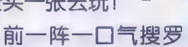


GBA的《逆转裁判2》终于发售！法庭气氛比1代又有所增强，推理性严谨，临场感十足。本想做剧情攻略，不过限于篇幅……篇幅少了说不清楚，篇幅长了又会被指责诈骗页数。想看剧情攻略的在调查表里支持吧。

一日，偶入音像店，忽闻店主（MM）正兴高采烈地和店员（MM）谈论《圣斗士》，随即想起《圣斗士》续篇快要出了，便问店主是否有《冥王篇》。店员立时拿出《北欧篇》、《海皇篇》，见我摇头赶忙又说：“是《黄道十二宫》吧，《圣斗士》的最后一部，我最喜欢看了，这些都是前面的情节，我给你拿去！”结果是——《冥界篇》没有，给店主店员恶补了半天《圣斗士》。

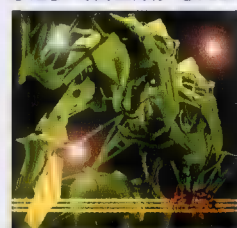
《最终幻想X-2》的尤娜新形象真让人吃惊啊！感觉很漂亮，继续支持尤娜！

涟漪——



最近新出的《指环王双塔》（PS2）好好玩耶，怎么感觉上好像《三国无双》呢？不知道大家玩过没有。为此本小姐不得不又重温了一遍《指环王》（电影版）和《魔戒》（小说版）。没想到擅长体育游戏的EA公司也能做出这么经典的动作游戏啊，建议没玩过的赶紧买一张去玩！^-^

前一阵一口气搜罗了许多DVD：古装片、现代片、科幻片、侦破片、鬼片、喜剧片、港台片、日韩片、欧美片……一天看好几部片子，并且又温习了一遍周星驰、成龙、李连杰等诸多专辑回顾。感觉蛮不错的：）



惊寂曰：今月无大事，只是郁闷中。原因无他，11月9日，由新浪游戏主办的“第一届奇幻爱好者聚会”在北京晶合时代总部隆重举行。吸引了北京、天津等地的近百名奇幻爱好者前往参与，更特别邀请了奇幻文学界的泰斗朱学恒，这可是惊寂我期待以久的盛会，却偏偏因为工作的关系，无缘前往。心情低落下，日前和一群奇幻文学同好聊天，又好死不死的被翻出以前的老帐，平空掉下十五万字的文债，把惊寂我砸得两眼一抹黑，哭都哭不出来。真是黑色的11月啊……



金带刀：每日里除了工作就是游戏，除了游戏又是工作。在工作告一段落时，身上已经没有了往日的疲倦，只是有些许的茫然，难道我已经麻木了吗，还是像valkyrie所说的快要永恒了吧。回首十几年的游戏历史，游戏中的人生百态我终于也尝了个够。近三、四年来玩自己喜爱的游戏再也没有使用过S/L大法，即使是发觉了自己的失误，看到了自己已经不能通关，我还是会心情平静的玩下去，走完在游戏中的人生道路。游戏打完了，会如一地呼出一口长气，陷入几秒钟的静寂……那一瞬间就像已经走完了一辈子，了结了一生。就像车田正美在《圣斗士》中的世界观描述，那一刻也许那真是生命的重新开始，因为刚刚有个小宇宙幻灭了。一次又一次，不断“重生”的我渐渐有了数不清、道不完的沧桑感。不知什么时候，自己喜欢上“流水不争先”这句话。这将会成为我人生的写照吗？

我常常在想。

两个世界



深秋初冬时节，风萧萧，叶飘飘，气温骤降，户外寒气袭人。子夜时分，街上冷冷清清，寂寥无声，寻不到半个人影。再加之这几日天阴多云，抬头向空中望去，只见一片紫黑，星月的光辉被厚重的乌云所遮掩，一丝光也没有，不由得令人心中升起一股悲凉的感觉。但就在此时此刻，编辑部中却演绎着一幕完全不同的景象……众编辑们正在辛勤工作，加班加点拼命赶稿，敲打键盘的声音交织在一起，好似一曲节奏欢快而激荡的美妙旋律。秉承造福于读者，创新务实，求发展，求变化的信条，大家的工作热情空前高涨。没有人说苦，也没有人喊累，因为每一名编辑的心中都有着同样的愿望，那就是竭尽自己的智慧与能量，让“电子游戏与电脑游戏”的内容更加引人入胜，精彩纷呈，以此来回报广大读者对杂志长时间以来的关心与爱戴。



前方，是一闪一闪的电脑屏幕；上面，布满了我的一滴滴汗水；桌面上，词典与资料堆积成了暗堡；身后，是一阵阵同伴们的鼾声。其间，我的手指不停的在键盘上有节奏的律动着。虽然心里很清楚编辑部的真理——工作，是没有尽头的，但是自己却始终不能让自己休息。耳畔萦绕着米仓千寻的《在暴风雨中闪烁》……就这样，在深夜中，SORA度过了一个不眠的夜晚。然而当第二天的曙光来临的时候，BLUE大人满面春风的布置了又一个任务……一天又一天……现在我要去休息了，请不要打扰我……（夜露死苦：“等等，你的编辑杂谈呢?!”……）

——SORA写于结稿前的最后一天

超级机器人大战之精神分析

文／正树 责编／金带刀

继续上期机战军团，今次是：

＊加速：一次性，移动力加3

机器人也能够接受兴奋剂的刺激，能够以超强度的状态进行战斗中的移动。但是这种禁药能够在《机战》中存在，并且能够大范围地使用，令人对BANPRESTO的大胆做法表示佩服。

＊觉醒：增加一次行动次数

这个精神是加速的疯狂版，其超频竟然达到了1倍…机器人的行动模块处理系统必定不能长时间正常运转。阿姆罗就是一个典型，从高达最后到ν高达，一共换了3台MS，被他过度非正确使用过的机器人只能交给一些垃圾机师处理，如果是在第4次超级机器人大战中，那还可以废弃，搞点资金用用。

＊再动：给已经待机的队友再次行动

＊热血：一次性，攻击力为原攻击力的2倍，会心一击仍有效果

这个明显就是欺负众位BOSS的常用精神。机师是如何使武器的攻击力在一瞬间上升1倍的呢？想象中应该是先迟缓发射或攻击时间，有点像"蓄"了吧？

＊魂：一次性，攻击力为原攻击力的3倍（α外传中为2.5倍），会心一击仍有效果

热血的强化版…

＊てかげん：一次性，当自己的技量比敌人要高时，在攻击之后，如果能击坠敌人，那么会给敌人留下最后的10点HP

下面让阿姆罗来为大家解释吧。

阿姆罗：各位好，很高兴能够在这里认识各位机战迷，还有我的FANS。至于手加减嘛，我一般除了夏亚等绝对宿敌外不使用，在对付一些可以教化的普通士兵是常用对象。人家也是没办法的呀，做了DC，吉恩等反对势力的士兵，不能说就击坠他的MS，在荒凉的宇宙中漂浮吧？这太不人道了！现在大家都在讲人道主义，我们朗德·贝尔队也不能例外呀。

正树（凑到阿姆罗耳根）：喂……你说了这么半天没提到我事先和你说的重点呀！

阿姆罗：哦，对不起，差点忘了。我就来说出实情吧。手加减是练级工具之一呀！我在……此时布莱德舰长冲了进来，并把阿姆罗拖下去教训道："谁让你说的！？知不知道这关系着第13独立战队的声誉？"阿姆罗："轮不到你教训我……"

＊气合：自己气力加10

首先大家先了解一下气力在机战中是什么定义。气力是一种与战斗时的战意类似，也就是说，气力值越高，就越想战斗，也就打得越好。大家也都应该清楚，如ビルバイン的最强武器：ハイパ-オーラ斩り的气力要求就要在130，サイバスタ-的コスモノウア的气力就更高了，要求是140。多蒙的神高达更是夸张！竟然要150！！创机战历史中的记录！可见，我们这些常用人物都不是好人呀，一个个都是些战争狂。海牙军事法庭首要通缉对象便是以上人物。（汗…我…我不用正树这名字了）

＊激励：给队友的气力加10（第4次，α外传：周围队友的气力加10）

＊大激励：全部队人员气力加10

＊脱力：给敌方任一人减去气力10点

汗…煽动军心呀！不过以机战F的系统来看，让哈罗去咬一口，敌人的气力就-10。汗…又是阿姆罗造的孽呀！（阿姆罗的FANS：不要侮辱我们的偶像阿姆罗好不好，否则，フインファンネル伺候！ 正树：あの…下手轻一点啊，塞巴斯塔的装甲比较…）

＊かく乱：一回合间敌全体的命中率减半，必中优先

汗…米诺斯基夫粒子吗？这是在《高达》系列作品中常听到的一个名词，其作用就不用我来说了吧。但是，有了一个问题，登场自《超兽机神断空我》中的人物竟然也有《高达》中的米诺斯基夫粒子散布装置

＊みがわり：为队友承受一次地图兵器以外的攻击

精神可嘉呀，凌波丽就不要去说她了，本来就很听话。像瑛露，璞露茨这些嘛，明显就是……（正树：没有未满18岁的小孩在吧？夜露死苦：怎么可能会没有呢？ 正树：啊，是这样嘛，那就算了还是不说好了。夜露死苦：无言，你不就是要说替人挡一枪嘛 正树：あの…啊~ 正树被SORA打翻：你在干什么？不知道露露很忙吗？ 正树：…夜露死苦：无言…）

＊挑衅：指定敌方一人的攻击目标转为自己

救人常用的精神，不过也给自己担上了一层重担。首先就是要通过对讲机（SORA：哎？什么…对讲机？ 正树：啊，错了，是通讯设备与干扰设备，嘿嘿 SORA：…通讯设备，汗…我无言，还有，那个干扰设备又是？…怎么不理我，你这家伙）对敌机师用十分恶劣的语气去打击他，直到他对你产生极为痛恨的思想，无论是否在地图很近的位置还是两个端点。（无论是在眼前还是在天边，好像就是等于这个了。怎么听上去像恋爱游戏中的情节了？）。当然了，这只对应人，对于那些非人的机师怎么办呢？比如人工智能，那就用得到刚才说到的干扰设备了，至于这个干扰设备会发生怎么样的效果嘛，攻击目标锁定变更。

＊诱惑：使敌人中异性的命中率减半

这个精神是在真机器人战线中出现的。方法只有某些人物知道，笔者不擅长此类做法，也不会做。据知情人士透露，发动者会发出一颗心，然后"爱"的力量在整张地图上传播，异性机师在攻击发动者时，命中率变会下降50%。

＊复活：能够将已经击坠的队友再次出现在地图上，并且能够继续战斗

汗，不死鸟一辉吗？可能在机战F完结篇中的《ザビ家の亡灵》中，扎比家族再次出现就是因为这个精神吧？

＊梦：???（机战中的定义，其作用大家都知道，能够使用队友中包括自己的任何可以使用的精神，但使用精神点为原来的2倍）

把本文中的所有说明文字加起来就是这个了（SORA：汗，树啊，不是我说你啊，你怎么这么懒啊？ 正树：…SORA：得，都懒得说话了…）

＊奇迹：???（机战中的定义，效果是ド根性，气合3个，加速，必中，必闪，幸运和魂的共同使用）

将上述各精神的说明加起来便是本精神的说明…不过在机战R中，爱就是这个奇迹…

努力：在战斗后（一次）所得到的经验值是原来能够得到的2倍

再来解析一下精神使用时的动画吧。在机体的中间，一颗黄色的小球一闪…怎么又像魔法了…

＊应援：指定任一队友达到与努力同样效果。

＊幸运：在战斗后（一次）所得到的资金是原来能够得到的2倍

一颗闪闪发光的流星砸到你的身上，竟然没死！！所谓大难不死，必有后福也就是这个道理。不过，在地面战与殖民星战时…先依次说明，地面战：以殒石做样本，大家应该知道，大气层外来物体在突入大气层的时候，与其周围大气摩擦产生大量热能，以致于，殒石燃烧减小体积。也就是说，能够降落到地面上的陨石的体积绝对不能小堪。那么，刚才还在剧烈燃烧的殒石就落在了机器人的身上，也不会有任何损坏？殖民星战：冲进一颗流星，那不是漏气了吗？

殖民星上的居民：可恶的朗德·贝尔队，搞什么幸运呀？我们这的气体储备本来就是少得可怜，可现在…

布莱德：汗…刚才是谁用幸运的？贡献出一些资金为他们修补缺口，快！！ 啊~，好痛啊！

＊祝福：给任一队友一次达到与幸运同样效果

α外传中最新追加的精神。发动者应该是基督教徒，相信上帝一定会给他的队员带来好运的。不过效果大家都能看见…



＊自爆：自己的机体爆炸，在周围四格的机器人将不可抗力地减去自己所剩的HP值

自爆就自爆算了呀，为什么要殃及无辜呢？

＊诱爆：在除MAP兵器之外的攻击，只要攻击到机体，把自己所减的HP值同样让自己周围四格的机体减少

汗啊，这明显就是大型定时炸弹嘛！这也搞？各拆弹小组注意…

＊威慑：王牌机师的威名传出，用气势使对方恐惧

据了解哈…使敌军行动不能，这个当然不是全屏的了。否则就等于全军：觉醒了嘛…

＊补给：给队友的机器人的EN与弹药全恢复，但被补给者的气力将降10。

又是魔法呀？但这个魔法带有一定的精神腐蚀性。

＊铁壁：一回合间自己机器人的装甲值为原来的2倍

甲儿是这个精神使用的典型。但是甲儿又是从那里找到并能在那么短的时间内把装甲装到机器人身上的呢？谁能告诉我他的方法（一回合在1分钟左右）

＊うかり：一次性扣去敌人的少量HP，但不定量

第二次机战中登场的精神。发动之后，从天上劈下来一道闪电，造成敌机的一定的损坏。这是闪电魔法吗？

＊げきど：一次性扣去敌人的大量的HP，但不定量

上面的强化版…

＊战栗：敌人全体气力减10

＊狙击：除地图兵器与射程为1的武器，其余武器射程加3（α外传为加2）

没话可说…事实如此，但是加过射程后的武器攻击力不应该是更好攻击力的吧！BANPRESTO的秘密武器还真多呀。

＊舍身：一回合攻击力为原来的3倍，回避率为0，必闪无效

哎，不要命的做法呀。那是在五六十年代的作风了。现在如果有人还这样做，就会有人100%说那家伙有病。

＊突击：1回合间，地图兵器以外的武器移动后可以使用

突击兵嘛…移动可攻击也是当然的嘛…所以嘛。以下拥有精神者为（抽样）卡缪、柯特罗、天河明人等为重点保护对象…（SORA：不对啊树，布莱德也有这个精神啊 正树：这个…这个嘛…助けて~~）

END

Blow'in in the wind

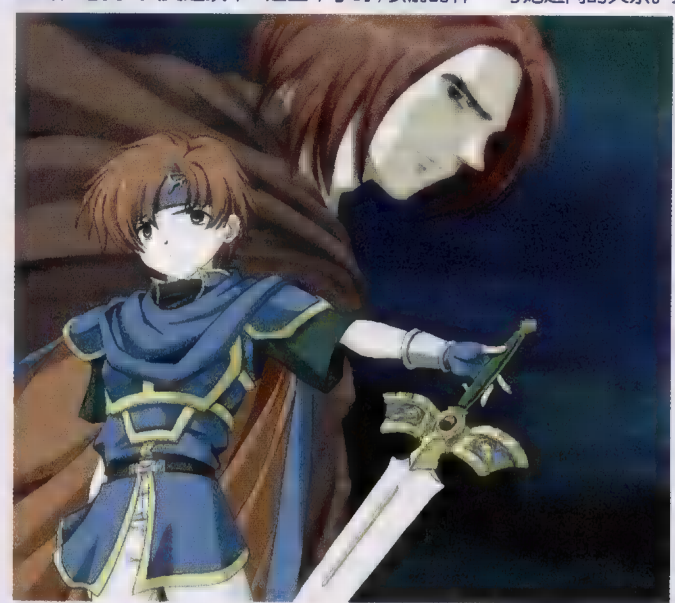
文／桂木弥生　责编／金带刀

Blow' in in the wind

深秋了，天气也变得凉爽了，在夜间不时的也会有阵阵的凉风从窗外吹进我的居所。夜已深，人们大多已安静的入睡了。就在这一切都仿佛都停了下来之时，只有风，那深秋的风还在不停的温柔的吹动着。

Blow' in in the wind……就像被什么牵引着一样，我打开了这首曲子。而当这首曲子的旋律再次随着风飘进我耳中之时，我仿佛超越了时空，好像被那温柔的风再次送到了那个充满着激情与幻想的年代。

很久了……记得是1999年，当时《电电》的4月号上我发现了她的身影。那是一个下午，我无事可做，便翻起来刚买的《电电》，初始是漫不经心一目十行的翻看着，但在当我在其中一页发现了五个字——“火炎之纹章”后我的注意力顿时都集中到了那一页面之上。“火炎之纹章”对当时的我来说算是一个熟悉且陌生的名字，因为当年那不分昼夜的将纹章外传通关，在游戏店中眼馋的看着BOSS玩圣战系谱的种种往事都曾是我难以忘怀的……虽然那都是已经隔了许久之事，但当我再次看到“火炎之纹章”这五个字时，以前的种种仿佛都如昨天所发生一样，一切都是那样清晰，温馨。



介绍不是很长，页面也只有一页而已，但是那一页上所介绍的人物、内容在当时给我留下的印像是不可比拟的。拿着长剑英姿飒爽的站立在那的艾维尔，骑在马上成熟英俊的菲恩，有着贵族气质但是脸上却带着孩子般灿烂笑容的甫娜……看完了虽然简短但却精彩的介绍，我心中充满了欢喜与激动，但同时一股失落感也涌上了心头……我没有SFC……

1999年《电电》12月号我再次见到了她的身影（之前在《电子游戏广场》第六期上还见过一次）这次不仅仅再是单纯的介绍了，而是整篇的攻略，虽然那上面并没有关于剧情与人物的，对于我这样一个只能远观不能近玩的FANS而言是无法看懂的。但是凭着那股对于这个游戏的执着我连着两期《电电》把这对当时的我而言根本不可能看懂的攻略看完了（当时分两期连载）。虽说到最后我还是一点也没看懂，但是她在我心中的初印像与我对于她的渴望已经形成了。初印像……就是有些麻烦，要考虑的东西太多了，收入了、疲劳度了、武器使用次数了，这些等等。同样，也正是因为这种种的“麻烦”使得我对她更是渴望了……因为真的想见一见她有多“麻烦”……

2000年底，我购入了DC，当时的我还并不知道DC上面有着SFC的摸拟器，也并不知道我已经可以真正能“近品”她了。最　命运女神对我微笑了，我很快的就得知了“DC上有摸拟器”这一振奋人心的消息，并且让我在第一时间拥有到了她……那是我让BOSS给我刻录的盘，上面的ROM也都是我自己挑过的，比如，系谱、纹迷、魔装、沙加3等一些精典大作，当然她必然也在其中。

其实在开始的时候，我最先玩的是系谱，因为在这之前我也查阅了一些相关的资料，得知了系谱与她之间的关系。抱着想玩就要玩彻底的想法，我先选择了大故事背景的系谱。系谱攻略完毕的那一段时间我被其博大精深的剧情深刻的人物描写所震憾，被那充满着魄力的战争场面（就因为地图大）所吸引，认为系谱是一个巅峰，一个FE系列任何作品也不可超越的巅峰。（仅评对其它的FE系列游戏的一面印像）而由此我对于她的执着也是越来越深了……

在TRS发售的前期我终于以为了迎接TRS来临的心态（当时对于TRS的期待是满点的）准备再玩一部FE作品作为大战前的热身。正在考虑是否再玩一遍系谱时，以前在我眼中唯一的她又一次的出现在了我的眼前，这次我选择了她，但这次选择她的原因并不是为了以前那样的执着，而只是把她当作了一个系谱的外传来进行补完一次罢了。

第一关开始了，我再次见到了利夫、菲恩、甫娜这几个老朋友的身影，伴随着他们的是一些新的面孔：美丽成熟的艾维尔，大老粗的达古达等形形色色性格各异的人物。过了第一关后，老实说我当时不多不少是半点感觉也没有，只认为是在完成任务罢了。第二关、第三关……就这样我对她是越来越深入，越来越了解了……就是在这个时候，那种感觉……那种让我以前对她无比憧憬的感觉回来了。我发现我迷上了她，她的那种与系谱完全不同的风格，那种更平衡的各关难易度安排，那种比起系谱来更浓厚的S·RPG韵味使我欲拔不能，以前对于其系统的“麻烦感”在玩了之后变得荡然无存，因为我发现她的系统就是看似简单但内在却很复杂，内在虽然复杂但上手却不是很难。那一刻我突然感到了她的博大精深……但她给我留下最深刻的印像并不是很高的战略性，也不是精深的系统，而是她的剧情，那平凡的剧情……一个个生动真实的人物，一段段平凡而又跌宕起伏的剧情，使我的内心深处产生了巨大的感触，因为那些人物们的性格与我们太像，个个都栩栩如生，我能在现实中找出与他们性格相似乃至相同的人……“不……我非常羡慕您。能被称作‘勇者’的能力，只有像您这样的圣战士才配拥有的啊。我这样的平凡人实在是望尘莫及。我……完全不如您，也不如赛利斯公子。我……是肯定及不上圣战士的……”就是这样一句简单的话，这不是造作，也不是剧作者单纯为了表现利夫的性格，而是表现出了一个内向的男孩在发现自己不如同龄人时的自卑，而这种自卑不仅仅单是利夫，而是那些个平凡生活着的人们都会有的。看到这，想到这，不禁想起了以前的自己，不!!可以说是现在的自己也是如此!! 能从一个游戏人物的身上找到你自己的身影，那种感觉，真的是一种强烈的亲切感……如果系谱的剧情比做是高大但却不可接近的英雄的话，那她的剧情则完全可比做是一个虽不起眼但却平凡可近的普通人。两种感觉、两种风格、两种意境，史诗与平凡，虽然史诗曾经使我陶醉，但最终平凡的我还是选择了平凡……



曲终……一切又回到了现实之中，看着四周，静静的，风还是在轻轻的吹着，打开窗户我静静的享受着这温柔的风……

Blow' in in the wind

……多拉基亚776……



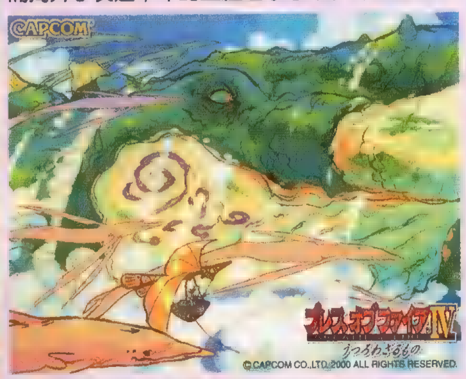
感伤之叹息——《龙战士》系列漫谈与回顾



优秀的RPG应该能表现出深刻的思想内涵，凸显出某种现实意义并让玩家能够真正接触到制作人意图表达的世界观。

DQ用其暧昧飘忽的笔触表达了人类在进化发展过程中的迷茫和失落，Mother2以幽默辛辣的手法对那些企图凌驾他人之上的丑类极尽嘲讽，值得大书特书的是《皇家骑士团2》中暗黑骑士兰斯罗特的强盗理论："我们是来这里维持秩序的，如果没有你们的反抗会有战争吗？引起战争的原因不就是你们自己吗！？"因此真正的大作应该是具有相当思想性而并非一味的风花雪月。

比起上述那些名垂青史的煌煌巨制，《龙战士》同样存在着极其深邃的世界观。控制着惑星意识形态和信仰主导权的女神米丽亚出于对古老龙族强大力量的恐惧，借口龙族将最终摧毁星球而采取了一系列高压政策。在成功封印了另一个神-迪丝后，女神又挑唆龙族的部分好战分子从而揭开了长达千年的血腥屠杀序幕。许多无辜的



生命葬送在这场所谓"正义"的战争中，遭到龙族反抗后女神还伪善地对前来挑战的龙进行劝诱希望能与之共同分享自由的国度。

相对于"虚假的正义"，《龙战士》又阐明了一种深刻的生存哲学。龙族一脉希望通过遁世匿居来获得生存的空间，但残酷的现实却证明了那是徒劳无益的。拥有同样古老文明的有翼族则因为积极融入大社会中而日益强盛。四代中龙与皇帝佛尔分别代表龙族两种矛盾的心理活动，强悍的佛尔企图凭借暴力将普通人类征服以获得世界主导权龙则希望能与所有种族和平共处。

以上所述不过是《龙战士》游戏中表象化的哲学理念，尚待发掘的东西还有很多。这个游戏应该算是CAPCOM颇费心力的代表作品，只不过寡淡的口味使多数玩家对之产生了隔膜而已。

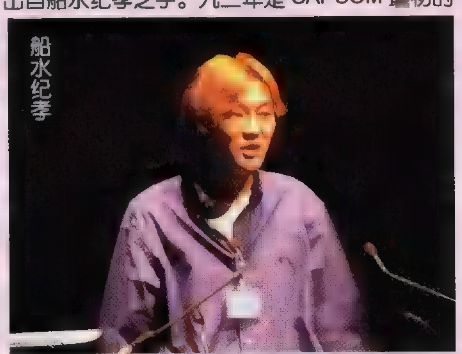


《龙战士Ⅰ》

SFC	发售日：1993年4月3日	厂商：CAPCOM
	类型：RPG 媒体：卡带	其他：——

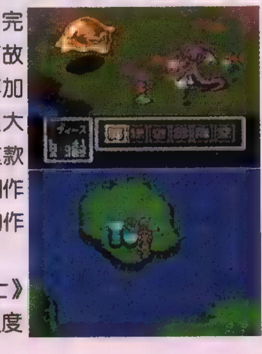
一九九三年四月三日，CAPCOM发售了一款名为《火焰之气息（Breath of Fire）》的RPG，由于第一作的副标题为"龙之战士"，因此沿用至今成为此系列的代名词。《龙战士》系列四作都出现在主流机种上而且均口碑不俗，从向来世故的CAPCOM不轻易向其它机种移植也可看出其对这款作品的重视程度。事实上，这款游戏诞生的最初目的就是想与当时的RPG王者—《勇者斗恶龙》系列一较高低。

相信大多数玩家很难把《龙战士》与《街霸》联系在一起吧，但这两个风格迥异的作品的确都出自船水纪孝之手。九二年是CAPCOM最初的


船水纪孝

巅峰时期，无论在街机和家用机，格斗巨作《街霸2》都取得了极大的成功。为了尝试新的突破，便由船水氏带领开发当时倍受青睐的另一种游戏类型—RPG。所以说《龙战士》是以RPG王者-《勇者斗恶龙（DQ）》作为假想敌的，同时创作思路也受到其很大影响，从前三作的一脉相承到游戏中出现的诸如史莱姆、戈布林等怪物都能让人深刻感受到DQ的痕迹。不过借鉴未必等同于抄袭，《龙战士》在理念上求同存异的方面做得十分出色，虽然最终没有达成超越DQ的目的，但毕竟也铸就了一款风格独特的清新逸品。

与同年推出的DQ5相比，初代《龙战士Ⅰ》的制作水准绝对没有230万之多的悬殊销量差那样不济。区区12M的容量完全体现了厂商雄厚的技术实力和创造力，作品中的细微之处亦可算是用心良苦：踩踏在路边累累白骨上发出的咯吱声响、梭巡来往于洞壁墙檐的老鼠……但正是由于CAPCOM这种务求完美的心态最终导致了故事情节冗长繁琐，再加上FF5、DQ5两款超大作的前后夹击使得这款倾注了船水纪孝等制作人大量心血和期望的作品平淡收场。



初代《龙战士》的舞台建立在一个极度

压抑的背景下，凌驾于世界万物之上的是拥有强大力量的龙之一族。善良的白龙族以智慧开创了辉煌的文明并与其他种族谋求和平共处，而黑龙族的祖神——女神米丽亚（ミリア）出于对白龙族强大力量的畏惧，在其野心的指使下，煽动好战的族人发动了战争。由于女神的参战，一场历经数百年的浩劫以白龙族和其它种族的联盟惨败而告终。残余的白龙族以寻常人类的形态困居在海边小村ドラグニール躲避着杀戮和毁灭，但这一切都似乎是徒劳的……

流程过长、情节拖沓是《龙战士Ⅰ》的最大缺陷，这可能是因为船水纪孝等人初次涉猎此道的缘故。但人物刻画传神是该作品重要的闪光点：尼娜的善良、基利亚姆的机智、丹克的豪放、曼尼洛的贪婪……无不栩栩如生。不仅如此，连那些配角制作人们也不吝笔墨加以点缀，如被迷惑的白龙族巫女塞拉、老死不相往来的那对白发翁妪等都给人留下了深刻的印象。

而阿伦和卡拉这对苦难情侣为了躲避浊世的纷扰最终选择利用时空扭曲回到无忧无虑地童年，象这样极具煽情的场面俯首可拾。神秘女魔导师迪丝这个后来成为纵横四代游戏的灵魂人物在本作中并没有过多交代与女神之间的纠葛，只是从守护精灵的口中略约了解到迪丝在龙大战中起到的巨大作用。

在情节推演和细节设定方面《龙战士Ⅰ》大胆借鉴了其他作品的长处加以进一步发挥，如尼娜进化成大鸟的灵感就来自 FF4 的飞空艇。音像方面的素质也由于厂商的精益求精使之达到了当时的最高峰。

《龙战士Ⅱ》



SFC	发售日：1994 年 12 月 2 日	厂商：CAPCOM	
	类型：RPG	媒体：卡带	其他：——

"使命之子"接踵而至。九四年的 CAPCOM 正处于经济困顿的边缘，街机市场受到了 SNK 等厂商的侵蚀而份额大减，而家用机方面也由于白热化的竞争导致了本厂出品的游戏卡带在欧美积压如山。在这种景况下推出的《龙战士Ⅱ》虽然采用了 20M 的大容量但图像方面比之前作并没有太多提升，值得庆幸的是因为有了前作积累的经验，游戏的系统渐趋完善，采用了很简洁的方式，游戏中的每个角色都拥有相当于魔法的特技和一项特殊能力。



《龙战士Ⅱ》的开场更为悲怆感人。故事发生在前作的数十年后，龙的母亲因无意中打破了禁锁黑龙族的封印化身成巨大的白龙镇守着山洞口。龙等勇者为了铲除信奉女神弥利亚的邪教展开了殊死战斗，最终一行人进入了山洞与万恶之源决战，情节始终紧扣着小标题中的"使命"二字。故事结构较之前作更加紧凑，衔接了前作白龙族与女神米丽亚（ミリア）的宿命纠葛，初代的八位英雄在游戏进程中都会以不同的姿态出现。而悲剧的氛围比之初代益发浓重……序章，前作主人公垂暮之际领着龙去观看封印的山洞，龙当时并不知道化身为巨大白龙镇守洞口的就是自己的母亲，而等待着他的将是轮回绵延的宿命……

相比起情节和系统的趋于完善，人物描写则不尽如人意。主要人物中除了青蛙王子塔塔外其余几乎都没有留下十分深刻的印象，迪丝在本作中的平庸以及游离于情节之外令人困惑不满，倒是配角中尼娜之妹咪娜倔强而义无返顾的性格为游戏增添了几分亮色。剧本在四作中独擅胜场，可惜的是在细节的把握方面尚有很大欠缺。如初代的尼娜在数十年后乍然遇见昔日战友的孙子那一幕场景，原本应是十分感人却草草略过了之。但临终之际的前作主角和初代尼娜等人的出场使人顿生世事沧桑的感慨，压抑的气氛则更胜先前。我们注意到在本作中揭示的邪教这一主题正是当年度（94 年）严重困扰日本的社会现象，与同期的《火焰纹章》等作品一样把批判邪教的现实问题也融入了游戏的思想中。

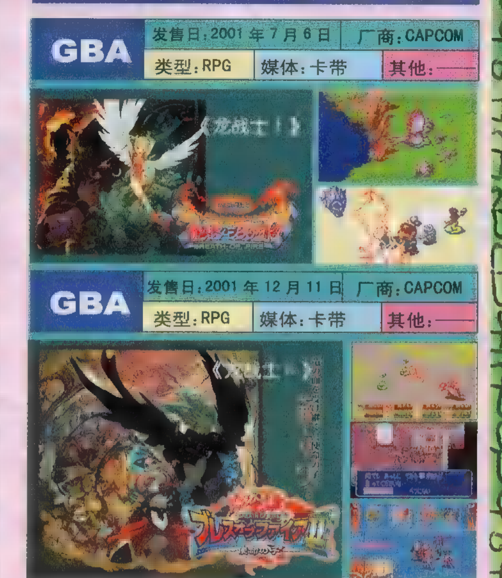
共同体是本作新创的育成系统，其完成度将直接关系到结局。根据完成度的差异游戏共设定了三种截然不同的结局，其中龙误杀被诅咒的亲身父亲的结局颇值得回味……而 BAD ENDING 尤为凄惨，在女神的玉座前所有的同伴都被化作水晶而被击碎殒灭，充满了绝望和悲伤的氛围。终了时的对话也完全体现了剧本策划人深邃的世界观。

凭借着游戏本身不俗的水准，这款软件在 PS、SS 等新型主机纷纷涌现的年末成为了 SFC 重要的商战武器之一，比起前作 50 万的销量来翻了一倍之多，达到 110 万。其它如画面、音乐等也都属于中上水平，还是很令人满意的。这款游戏一推出就获得了一致的好评，甚至有相当数量的玩家认为其之后的《龙战士Ⅲ》也无法超越本作。



《[illegible]》的美版直到 95 年初才由 SQUARE 代理发行，因为前两作在美[illegible]方面的明显差异[illegible]出现了[illegible]是 Square 代为开发的谣传。

GBA	发售日：2001 年 7 月 6 日	厂商：CAPCOM	
	类型：RPG	媒体：卡带	其他：——



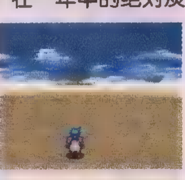
GBA	发售日：2001 年 12 月 11 日	厂商：CAPCOM	
	类型：RPG	媒体：卡带	其他：——



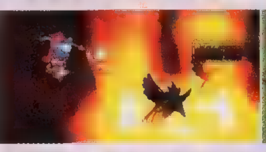
《龙战士Ⅲ》

PS	发售日：1997年9月11日	厂商：CAPCOM
	类型：RPG	媒体：CD-ROM　其他：——

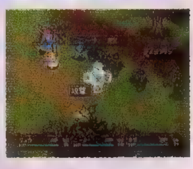
96年PS版《生化危机Ⅰ》推出时附带了传说已久《龙战士Ⅲ》的开发中画面。除了确知最新作的登陆平台以及将采用全新的3D构图方式以外其余一概不详，不少老玩家都对公布DEMO的图像大加抨击。一时间由于CAPCOM的全新超大作《生化危机Ⅰ》以及FFⅦ等的光芒遮掩，大多数人都似乎忘却了这款音讯杳无的RPG大作。



97年9月，《龙战士Ⅲ》在一年中的绝对淡季推出。虽然发售前后有FFⅦ、《浪漫沙加—开拓者》等一系列大作涌现，但这款游戏仍然凭借其独特的风格闪烁出熠熠光辉！以所谓真·3DRPG为宣传口号的该作品完全摒弃了被索尼广为推崇的CG动画，其朴素为当时日趋功利的业界带来一丝清新空气。值得注意的是《龙战士Ⅲ》是目前为止四作中唯一没有副标题的，或许是船水纪孝对该作品较之前两作的巨大反差并没有十足信心，或许是游戏本身的蕴藏有待玩家自我检证，或许还有很多的或许吧……

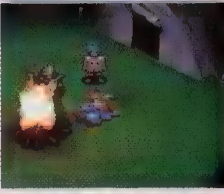


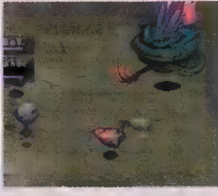






《龙战士Ⅲ》故事定位在前作的若干年后(由于巴帕迪鲁和兰多的出现所以暗示相隔时间不会很长)，逐步揭示了许多埋藏多时的不解之谜。经过又一次战火浩劫的龙族在女神扭曲是非的教化下处于几乎不可逆转的灭亡边缘，通过了解真相，昔日女神教旨的崇信者卡郎多等人终于站在了正义的一边，最后众人向女神发起了质问。洞悉一切的大魔导师迪丝陪伴着女神弥利亚一起迎接了最后的灭亡，从迪丝和米丽亚的问答中可以多少了解到彼此之间有一种微妙的关系……而龙与尼娜等人则开始了新的生活，历时千年的女神与龙的战争也终于结束了。





聆听着优美而略带伤感的片尾曲，可以感受到有新时代的潮音在心中响起。

本作在人物个性把握方面比前两作都有了显著提高。屠龙战士克郎多信念转变的复杂心理就刻画地很到位，从仇视屠戮龙族到对自身信念的动摇困惑最终彻底的否定这一过程表现得十分细腻。画面与音乐一改以往的浓烈激昂而趋于恬淡，3D与2D的有机结合令游戏独具特色。从故事的内涵和结构的铺陈可以感受到有关制作人对游戏的理解已经提升到新的高度。游戏终始并没有出现大量煽情的场面（除了龙与迪普兄弟对决的一幕），但那无所不在的忧痛仍能使融入其中的玩家真切感受到，大长老的遗言其实已经告诉了众人龙族的灭亡将是无法改变的现实。为这个恢弘篇章划上句号的《龙战士Ⅲ》最终却还是留下了太多的悬念，迪丝与女神米丽亚之间的真实关系、龙与尼娜的离合、变异体的来历和去向等等……



船水纪孝在追求游戏性的不妥协方面再次造成了游戏销量的瓶颈，拜师、钓鱼、共同体等一些令游戏乐趣倍增的设定都被新入的玩家视若畏途。虽然游戏总体难度针对消费层比前两作向下做了大幅调整仍被诸多日本网站举为PS有数的几个艰涩作品之一。《龙战士Ⅲ》在日本六十万的销量虽然不足以圈点，但那种不施脂粉的朴素却令人称道。销量无法更进一步的另一重大原因，可能是专业级的难度使得大量玩家望而却步吧。

本作无疑是全系列的顶峰之作，97年堪称游戏业的黄金时代，无论PS、SS还是N64都在那一年留下了大量璀璨的传世佳作。CAPCOM凭借着上一年推出的《生化危机Ⅰ》再显雄风，此外《街霸Ⅲ》、《星际悍将》等大批名作也相继露面。出现在那个时代背景下的《龙战士Ⅲ》成为其RPG领域最高实力的完美象征物。

《龙战士Ⅳ》

PS	发售日：2000年4月27日	厂商：CAPCOM
	类型：RPG	媒体：CD-ROM　其他：——

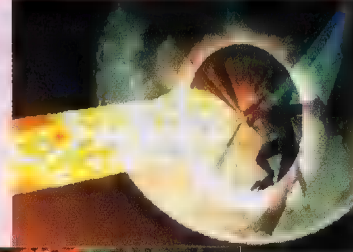


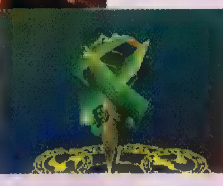


“不变的人”——最初听到《龙战士Ⅳ》的这个副标题时有种心生唏嘘的奇特感触，毕竟三年的光阴对人类而言不算短暂。《龙战士Ⅳ》成了CAPCOM告别PS平台最后的超大作，虽然男女主人公的名字仍然是龙和尼娜，却已是完全摆脱前三作情节的崭新作品。女神和龙的仇恨不再是故事的主题，更多触及了自然、生存等现实。远古时代称雄一时的龙族渐渐走向衰亡，本作的龙是作为数百年前凭借强大力量建立帝国的佛尔皇帝的弱势分离体存在的，佛尔代表了野心和仇恨而龙则体现了和平与宽容。两者的最终融合表明了龙族选择了与其他种族的共处以求得生存。图像方面本作延续了前作的风格更加细致清新，龙和佛尔两者交叉的视点使得情节极富层次感。这是一款集《格兰蒂亚》、《异度装甲》、《DarkHalf》等名作精华于大成的优秀作品，体现了CAPCOM善于吸收借鉴他人所长的一惯社风。









郁闷和压抑在《龙战士Ⅳ》中尤为甚之。过份寡淡的格调令游戏开始时可能有昏昏欲睡的感觉，中盘以后才渐入佳境，众多草龙漫天飞舞的那一幕使人印象颇深。



作为全新世界观的龙战士，本作在着眼点上和前三作有着十分明显的改变。故事从皇帝佛尔和龙两个截然不同的视野进行推展，主要描述了龙族的末裔在试图用力量征服人类和与人类完全和平共处两种矛盾心态中的迷茫和徘徊。最终理

智战胜了野心，以原本弱势的龙吸收了强势者皇帝佛尔而为故事划上完美的句号。系统方面四代对三代做了继承发扬，拜师系统等做了很大的简化。总体来看这个力图变革的龙战士虽有许多遗憾之处，仍不失为 PS 晚期的闪亮秀作。

这是个完全体现 CAPCOM 独特气质的游戏。雅可■衣鼓琴、俗能浓妆媚客——这是很多人对这个街机老铺的口碑。喜欢 CAPCOM，就是因为她的游戏中有太多体现个性化的东西。



①龙与尼娜

从初代开始这两个名字就成为了男女主人公固定的符号。彼此虽然是偶然的邂逅却由于龙族和有翼族世代相传的因缘而成为生死与共的伴侣，可能由于当年 SFC 所针对消费层的关系前两作中男女主人公的关系仅限于友情。不过在游戏高潮时魔女卡拉对龙一番怨■地诅咒中还是约略看到几分别样的东西：

“你……将很快也会尝到分离的苦痛！”

最后的结局是龙将尼娜送回了飞翼王国而只身离去。

2 代中我们了解到为了传承龙族的血裔前作的龙选择了本族的女性，尼娜则孤独的守护着大空洞的封印……不幸的命运又延续到了第二代的龙和尼娜，被赋予振兴龙族使命的龙最终还是没有和尼娜走到一起。

改易平台后情节的表现有了较大的改变。龙和尼娜在游戏中都已长大成人，从走出沙漠后尼娜病倒时龙对之精心照料等诸多细节感受到那种有缘无份地命运正在改变，结局的交待无疑也暗示两者终将“并马绝尘去、携手神仙游。”

4 代中充满佛洛依德思想的诡异令人困惑错愕。最初的龙与尼娜存在着质朴的友情，而与皇帝佛尔融合后的龙是具有双重性格的特异体，尼娜的思想变化剧本策划人却并没有着重去阐述。

龙与尼娜的关系相信是 RPG 游戏历史中最暧昧不明的关系之一了。

②特拉库尼尔（ドラグニール）与温笛亚（ウインディア）

龙之故乡和有翼族的乐土。一个奇怪的现象是随着系列的推展而两地的距离却越来越遥远，从初代的仅隔三天的距离（在不遇敌情况下计算）到后来的跋涉重山大洋，除了情节的安排外还可以理解为某种特定的世界观。特拉库尼尔距离现实的社会越来越遥远温笛亚则不断融入普通人类的环境中，这是两个古老的种族面对新世界的挑战时截然不同的应对方式，排斥还是融入对于日本这个至今保持天皇制度表象的特殊社会本来就是一个现实的课题………

③迪丝（ディース）与女神米丽亚（ミリア）

两者是混沌初开时几乎同时诞生的祖神。米丽亚的正体是邪恶的五头巨龙迪亚玛特，迪丝以圣洁之灵蛇纳嘉(ナーガ)的实态出场。在《龙战士》的世界中始终处于邪胜于善的状态，每当米丽亚被打倒时迪丝就会自我封印以保持某种平衡。前三作中的女神米丽亚都是以最终 BOSS 的强悍姿态出现的，而且在大陆的影响力不断拓展蔓延。在《龙战士 Ⅲ》中，女神似乎终于被彻底消灭了而且再也没有出现，Ⅳ中迪丝则以游魂般神秘生命体的形态寄生在她自己十分不满意的钢铁躯壳中。迪丝与创世龙的对谈中可以佐证其在 BOF 世界中举足轻重的地位，与所寄生的钢铁战士的离合又揭示了做为古神的她在新时代到来之即同样面对■严峻的抉择……

“我与你一同诞生在孤独黑暗中，命运也注定了我将与你一起消亡……但愿没有神的世界将更加美好。”

这就是迪丝与米丽亚最后的问答。

④真·龙皇帝

一代不如一代的■主角究极必杀技！初代的龙皇帝达成很难必须在取得所有龙装备的情况下习得所有龙的变身特能，最终是将所有八位同伴合为一体。记得在打最终 BOSS 时一直用普通攻击全程只加了一次满血威力可见一斑。二代的龙皇帝虽然能进行一次最大物理攻击却要耗尽所有的魔法，威力和实用性明显降低。三代的特征就是具有最强圣属性攻击的特效，在挑战两个隐藏的亡灵系怪物时有不俗作为。到了四代诸龙皆传后的究极奥义虽然霸道但因诸多限制使实用性大打了折扣。以上的设定和改变应该都是制作者基于平衡系统而考虑的吧。

⑤特技与拜师系统

特技是龙战士系列最独到的卖点，如果将之冠以龙战士系列的“游戏之魂”也不为夸张。初代中必需善加利用才能顺利过版，例如基利亚姆的穿越森林和狩猎、丹克的开锁、莫古的掘洞……尼娜的飞翔更是关键中的关键。二代里则更加个性化，青蛙王子塔塔的大变身叫人忍俊不禁。特技的重要性在全系列中都得到了完美体现大大增强了耐玩性。拜师系统是从三代开始出现的新卖点，通过投入不同师傅的门下可以任意改变能力增长的取向。值得注意的一点就是二代中的重要人物兰多和巴帕迪鲁在三代中都又以师匠的身份露面，充分体现了故事的延续性。

⑥钓鱼

从初代起就在游戏进程中起到重要作用的迷你游戏，是比较成功的范例，甚至很多人提起龙战士就想到了钓鱼。在前两作中限于容量关系钓鱼仅做为收集隐藏武器的旁支情节设定，三代开始就完全独立成颇有趣味性的迷你游戏，收集图鉴、记录挑战等都为游戏增加了耐玩性。

⑦恶趣味

所谓“恶趣味”就是游戏体现制作人独特■好的某些细枝末节。此点在每一代中都屡有体现：初代中阿龙在夜里偷窥女王入浴，以及光之镇老人要求尼娜为其作有偿按摩服务（其实从身后的浴缸、以及“pa、pa”的水声判断肯定只是■背而已，而在大魔导师迪丝入队后把她带到这里来，居然同样可以■到 20000 元。为了钱居然使同女神有着深厚渊源的千年大魔导师也折腰，真是“有钱使得磨推鬼”啊……）等，相信玩过的人都会印象深刻。

二代中青蛙美食的理论更叫人喷饭。王子塔塔自信的做了青蛙国第一料理“苍蝇＋蟑螂大餐”请阿龙等品尝，龙尝了一口就恶心地吐了出来。塔塔还振振有辞地对龙说：

“因为你不是青蛙所以不能理解这样的天下美味！”

三代中迪丝恢复纳嘉本貌时会一本正经地问阿龙：“我现在的样子美吗？”如果回答是否定的话则将遭到她痛恨一击。

四代时迪丝选择寄生的宿主居然是个洋灰桶般笨拙臃肿的钢铁家伙，这是令熟悉前三作情节的玩家大跌眼镜的奇特构思。

在《龙战士》系列的历代作品中，乃至 CAPCOM 所有的游戏中“恶趣味”都无所不在，《生化危机》系列里的豆腐君也是比较经典的例证。

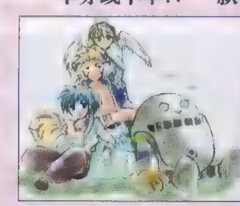
⑧共同体

由二代开始成为《龙战士》系列的标志之一。玩家在广大的世界中寻找商人、艺匠等拥有各种才能的人物，让他们去建设“共同体”，使之成为综合了武器屋、道具屋、宿屋等地点的大本营。其成长性完全取决于玩家，外形也会在不同的阶段发生变化。

后记：《龙战士》这款软件堪称日本游戏业界的异数。历经八年间四款作品始终保持着本土五、六十万的固定销量，虽然无法比肩 FF、DQ 却也成为了日本五大第三方厂商之一 CAPCOM 的象征作品。我们留心观察后不难发现四代游戏总是在主机世代交替的微妙时期推出，而游戏水准起落的轨迹与 CAPCOM 本社的兴衰亦相吻合。从对制作人船水纪孝的访谈中不难发现其中的玄机：“《Breath of Fire》的销售数字对 CAPCOM 并不太重要，但可以肯定的一点是该系列只会于“恰当时机”出现在我们所确信的主流机种上。”（从 GBA 版《龙战士》1–2 代的复刻也能洞悉该社的意图）换而言之，于 02 年 11 月 14 日在 PS2 上发售的《龙战士 5》也是如此。

《龙战士》系列就象酽酽的浓茶，需要有足够的心态和虔诚才能品味到其中的真髓。咀嚼着那份深入骨髓的苦涩，偶而游离于主题外的恶趣味又不禁教人莞尔。如此数年间始终游戏性一以贯之的作品现在哪怕厂商 CAPCOM 本身都已经不多见了。《龙战士》系列还象是记载在发黄纸页上的一阕古词，通读全篇或择其章节略窥，不由得观今思古有感伤之叹息自内而外。

幸亦或不幸!? 一款格调清新如许的 RPG 游戏暗中却背负着如此沉重的宿命。难道真的如《剑风传奇》中所说的“纵然人可以多多少少改变自己的命运，但却无法随心所欲”吗……因此才造就了人与人之间的种种邂逅和别离，同时也造就了不向命运低头认输的挣扎者。游戏是现实的缩影，所以与其说人无法对搏自己的命运，不如说是无法反抗身旁的现实吧……



责编：夜露死苦

统一战线 真

本期统一战线策划：BLUE

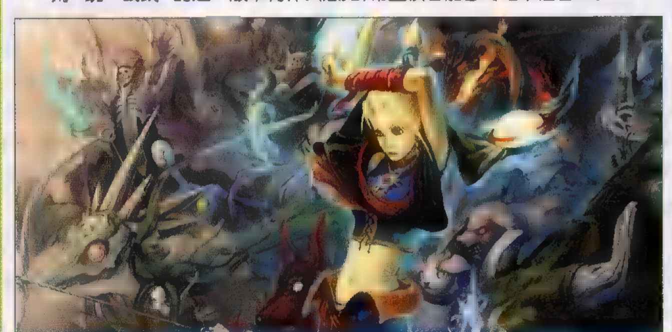
版本一： 趣味性、资料性 ——讲述你所不知道的游戏世界

本期的“统一战线”进行了一定程度的调整，由于过去栏目以及版块过于繁复，导致很多读者反应阅读起来非常不便，同时降低了这一栏目的可读性。所以，我们重新对“统一战线”进行了整合，简化了结构，使其脉络变得更为清晰。

今后的“统一战线”将分为两个版本，其一就是这期突出“趣味性和资料性”的主题，各个版块将为读者讲述热点游戏背后的世界，其风格不同，但有一点是共通的，那就是“轻松、愉快、海阔天空和全面细致”。

当然，我们也欢迎广大读者将自己所了解到的游戏资料告诉我们，我们会在不同版块中加以刊登，并给予相应的奖励与经验值。

对“统一战线”的这一版本有什么意见，希望读者能够尽速来信告知。



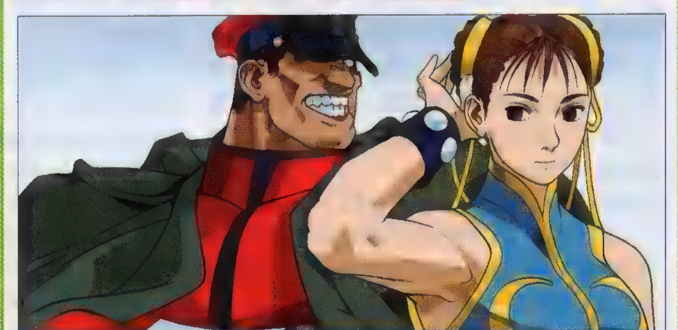
版本二： 真诚、交流、团结 ——讲述游戏人自己的故事

第二种版本的“统一战线”会不定期推出，它以“真诚、交流和团结”为主题，主要刊登读者的来稿。

内容方面是以“讲述游戏人自己的故事”为主，风格上与过去的“统一战线”类似。但是，我们会对文章加以归类，增强其阅读性。

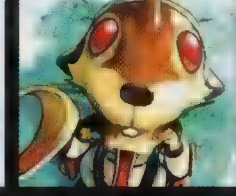
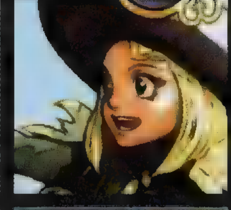
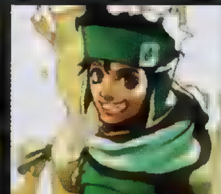
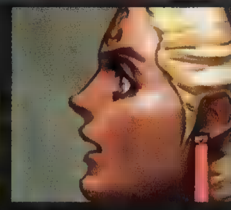
自本刊面市之日起，欢迎各版块会员及非会员，会员稿件会优先采用，非会员稿件一经采用，作者即可成为相应版块之会员。

此版本之“统一战线”仍保留过去的规则，参与活动的读者均会获得相应的经验值。虽然“统一战线”在形式上有了较大的改变，但请相信会员的利益仍然会放到第一位，你们的意见将主导“统一战线”未来的发展。



魔导公会

最近可以作为话题的 RPG 实在是太多了，此次我们挑选了 SQUARE 的两款招牌大作——“无限传说”和“最终幻想 X-2”。让我们一起来看一看作品背后隐藏的有趣资料吧。







当灵光闪现的时候

“SAGA”系列与爱迪生的微妙关系

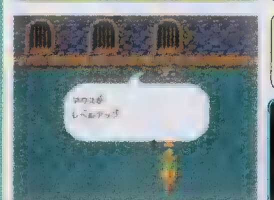
“SAGA”系列最显著的特征之一就是当角色悟得新技的时候，头顶会出现闪亮的灯泡标记。这一设定已成为传统而贯穿该系列，长久以来不知有多少玩家曾为了期待这灵光闪现的每一刻而不眠不休。



▲爱迪生的发明为『SAGA』提供了灵感。

在系列最新作“无限传说”（PS2）中，我们欣喜地再次见到了那闪亮的灯炮，而不久前日本某媒体曾戏称：“SAGA” 系列是向白炽灯泡的发明人爱迪生致敬的作品，看来真是不无道理呢！

爱迪生有一句名言：“所谓天才就是百分之一的灵感加百分之九十九的努力。” “SAGA” 系列不正是这一思想的最好体现吗？



浪漫传说

SFC/1992 年 1 月 28 日发售 /9800 日元

无灯泡

作为系列的第一作，本作尚处于探索阶段，系统并不成熟，未导入所谓的“灵光一闪”，所以当然也就不会有灯泡的出现。

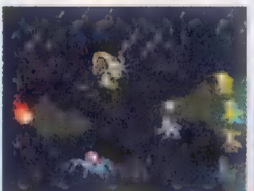


浪漫传说 2

SFC/1993 年 12 月 10 日发售 /9900 日元



值得纪念的灯泡的第一次出现就是在本作之中，纯黄的灯泡出现在角色们头顶的时候，给人以相当与众不同的感觉。

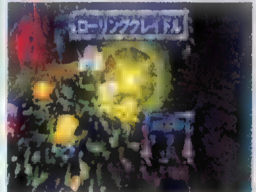


浪漫传说 3

SFC/1995 年 11 月 11 日发售 /11400 日元

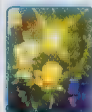


本作中的灯泡变得更具透明感，亮度也更高，显然要比 2 代表现力强得多。玩家可以在自由冒险的同时，尽情体验悟得新技的乐趣。



传说领域篇

PS/1997 年 7 月 11 日发售 /6800 日元



闪烁着黄色光芒的灯泡非常耀眼，同时又加上了漂亮的光晕和旋转的效果，PS 在演出方面的实力果然不同凡响。



传说领域篇 2

PS/1999 年 4 月 1 日发售 /6800 日元



配合略显古旧的画面，灯泡换成了最常见的日光型。虽然是与时俱进，但由于作品本身缺乏力度，所以本作的灯泡并未给人留下深刻印象。

豆知识 人气绝顶——“FF”系列人气度的总调查

近日，日本权威游戏媒体通过网络对“FF”系列的人气程度进行了一次大规模调查，从这些数据中我们或许可以窥测到“FF”的未来。

01 历代作品玩者的比率

作品	比率	作品	比率
FF I	51.1%	FF VII	87.4%
FF II	47.2%	FF VIII	83.4%
FF III	50.1%	FF IX	78.0%
FF IV	72.8%	FF X	86.4%
FF V	75.7%	FF XI	21.3%
FF VI	78.6%		

玩过“FF I”~“FF XI”系列全部作品的人只占调查人数的 9.9%

02 “FFX-2”的未来

不想购买或观望	24.3%
想要购买	75.7%

▲以上数据表明，随着『FF』系列的发展，其普及程度也越来越高。但是，『FFXI』的网络路线能否成功，现在并不乐观。

猜猜谁会在“最终幻想 X-2”中登场

随着“最终幻想 X-2”情报的公布，广大玩家是否对那些“最终幻想 X”中的老角色能否再次登场，产生了某种期待呢？下面是日本媒体的预测，各位读者的见解又是怎样呢？把你们的结论寄来吧，猜中会有奖品哦！





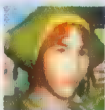
琉克…99%

在宣传海报中右方的女子很像琉克，她很可能会[illegible]登场。



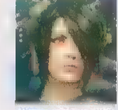
瓦卡…80%

从过去与琉克的对话中得知其去向，但或许会与露露共同冒险。



杰林达…10%

出场的可能性非常低微，除非制作人刻意安排，否则……



露露…100%

“永远的那一节”时她正怀着瓦卡的孩子，登场可能性极高。

[illegible]…99%

“FF”中一定会登场的角色（同名不同人），会与飞空艇有关？

[illegible]娜…50%

与尤娜同样是一名召唤士，或许会在本作中提供某些情报。

阿隆…10%

在前作爆机画面中，阿隆已经离去，所以应该不会再次登场。



大哥…90%

琉克的同伴，假如飞空艇出现的话，他也很有可能会登场。



[illegible]…30%

有着渊博知识的老人，但时隔两年，他是否还健在呢？

[illegible]…75%

应该在加加泽托山教导后辈，有可能会参与尤娜的新冒险。

林…80%

旅行公司的年轻老板，在“FFX”中会提供情报，那么此次呢？

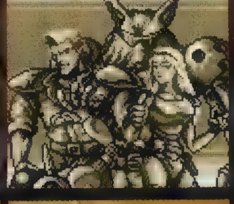


[illegible]…1%

“FFX”中的大反派，再次出场的可能性实在是微乎其微。

动感空间

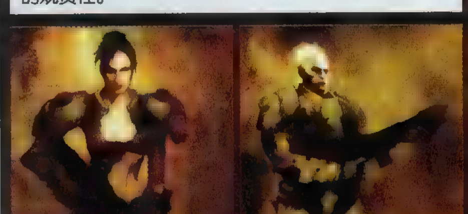
本期的主题是经典动作游戏“魂斗罗”，我将带领大家回顾整个系列的历史，这将有助于各位玩家充分了解作品的魅力。此外，“魂斗罗”的漫画也有一定的观赏性。

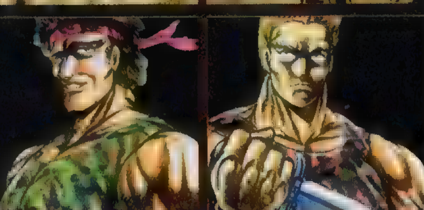












魂斗罗战史

对于游戏迷而言，“魂斗罗”无疑有着非同寻常的意义。究竟有多少人是由于这款作品的力量而走入游戏殿堂，现在已经无法统计。近日，随着PS版“真魂斗罗”的发售，我们一起来回顾一下“魂斗罗”波澜壮阔的战斗历程。

●A.D.2631

9月12日

深夜，装备有最先进自动防御系统的地球海军部队司令部雷达，发现了有某颗小陨石正接近地球。陨石坠落在新西兰东北20km的卡尔卡诺岛。司令部发出调查陨石的命令。

●A.D.2633

12月，号称将要灭亡人类的外星侵略者“红色猎鹰”出现，卡尔卡诺岛成为其前线基地。海军司令部将这一切调查清楚之后，海军所属的比尔·兰瑟上等兵与兰斯·比恩上等兵接受了消灭外星侵略者的任务命令，向目标出发。

由两人组成的“魂斗罗”潜入卡尔卡诺岛内部，将敌方前线基地中枢破坏，阻止了“红色猎鹰”侵略地球的野心。

（出自“魂斗罗”）

●A.D.2634

12月，南美基地附近，参加GX军第7方面师团军事演习的连邦军哈尔将军发来令人费解的电报：“我的部队遭到友军的攻击，他们的眼睛……！”

从将军的话中感到了某种不安，连邦军上层再次召集了比尔与兰斯，最强的“魂斗罗”出击。

两人在基地附近的演习地点降落，在这里看到了被破坏的连邦军施设。同时，他们遭到被异形寄生的士兵的袭击。经验丰富的两位战士与复活的异形展开壮烈的战斗，终于再次挽救了地球。

（出自“超级魂斗罗”）

●A.D.2635

连邦军首脑——怀有征服世界野心的某超大国分析了异形与“魂斗罗”的壮绝死斗，其后，开发与异形相近的近未来战争最终兵器的恐怖计划开始秘密进行。在接受了阻止该计划的极秘指令后，比尔化装为异形的克隆士兵，潜入了南太平洋上孤岛的秘密军事基地。最后，异形再次被消灭，某超大国的野心彻底落空。

（出自“CONTRA”）

●A.D.2636

在与“魂斗罗”的战争中屡次失败的异形，此次集中全力组织了大规模的侵略行动。

持有压倒性的物质力、科学力以及令人惊异的生命力的异形势不可挡，人类面临史上最大的危机。

在异形开始攻击半年后，在被异形占领的荒废都市中出现了两个男子，他们正是比尔与兰斯——地球上最强的魂斗罗小组。

比尔与兰斯在经历了空前的恶战后，取得了完美的胜利，第三次阻止了对地球的侵略。

（出自“魂斗罗SPIRITS”）

●A.D.2639

在异形战争中活跃的英雄巴哈姆特大佐准备转覆现政权，秘密策划了军事叛乱计划。但该计划未能实施便被阻止，大佐自己逃往，下落不明。

●A.D.2641

异形战争后的混乱导致都市犯罪急速增加，急速发达的遗传工学和人工智能技术形成了新型的凶恶犯罪，为了与其对抗，政府设立了特别组织“统合军机动部队特殊任务班K-X”，人们将其与“异形战争”时的英雄“魂斗罗部队”并称。

12月24日，控制都市防卫系统的军方电脑被身份不明的人不法侵入，无人驾驶的机动兵器开始暴走。它们无差别地对人进行攻击，为尽快阻止，镇压机动兵器群，“魂斗罗部队”（雷·帕沃特、基那·艾得兰塞、布赖德·凡克、布拉乌尼）按命令赶赴现场。

趁着事件引起的混乱，由医疗研究所保管的“异形战争”时采取的异形母体细胞遭到强夺。

12月27日，从引发“机动兵器暴走事件”的巴卡、诺伊曼·卡斯凯特等人口中得知，事件的黑幕正是企图征服世界的巴哈姆特大佐。于是，“魂斗罗部队”秘密潜入了其基地。

最后，巴哈姆特大佐与异形细胞同归于尽，巨大的阴谋再次被粉碎。

（出自“魂斗罗THE HARDCORE”）

人类最大的危机得以避免，但是魂斗罗捍卫自由与和平的战斗仍在继续。

●27世纪末

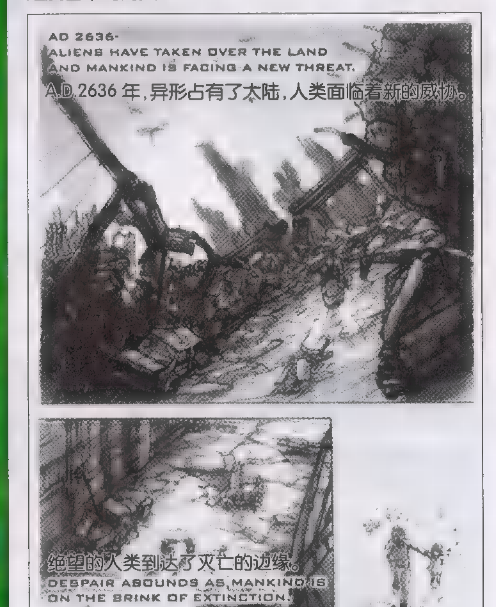
世界规模化为荒废的世界，在残存的人类面前，出现了驱使生态兵器的谜之组织“黑色猎鹰”。政府最高权力机关“元老院”做出最终决断，召回那个传说中的男人——比尔·兰瑟。他是在“异形战争”拯救人类的英雄，但同时也是杀死过去的战友兰斯·比恩、使用超兵器导致地球上大部分人类死亡的史上最恶的重罪犯……

“魂斗罗”历代作品

1987.2.20 魂斗罗（AC）
1988.1.28 超级魂斗罗（AC）
1988.2.9 魂斗罗（FC）
1989.5.26 魂斗罗（MSX2）
1990.2.2 超级魂斗罗（FC）
1991.1.8 CONTRA（GB）
1992.2.28 魂斗罗SPIRITS（SFC）
1994.9.15 魂斗罗HARDCORE（MD）
1994.9.23 魂斗罗SPIRITS（GB）
2002.11.14 真魂斗罗（PS2）
2002.11.14 魂斗罗~异形战争EX（GBA）

漫画与游戏同行

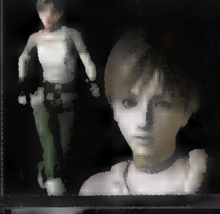
在“真魂斗罗”的官方网站上，为了配合PS2版游戏的宣传，以游戏为背景的漫画正在连载之中。故事以“魂斗罗SPIRITS”的2036年为舞台，表现了比尔·兰瑟与兰斯·比恩两位英雄与异形进行战斗的精彩故事。以下，就是漫画中的两页——





冒险领域

在本期的“冒险领域”中，我们为大家奉上的是关于“生化危机”和“钟楼古宅 3”的相关文章，一篇以趣味性为主，另一篇则突出知识性，希望喜爱冒险游戏的朋友能够喜欢。

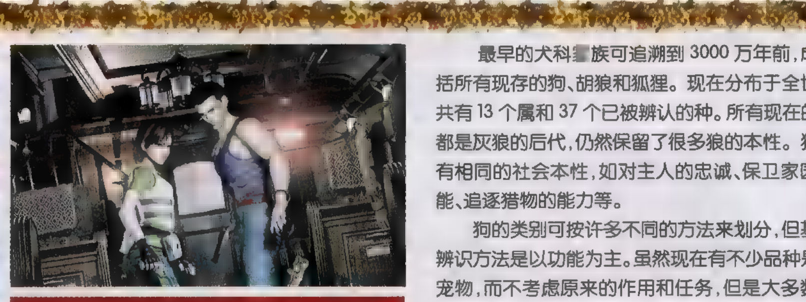






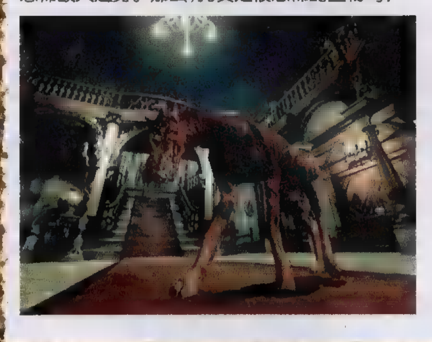




狗真是那么恐怖的生物吗？

玩过“生化危机”的朋友一定对丧尸犬印象深刻吧！这些普通犬的变异体为整部作品增添了相当可观的恐怖成份，据“生化危机 0”的开发人员称，最新的丧尸犬又被大幅度强化，大有成为最恐怖敌人之势。那么，狗真是很恐怖的生物吗？



最早的犬科家族可追溯到 3000 万年前，成员包括所有现存的狗、胡狼和狐狸。现在分布于全世界的共有 13 个属和 37 个已被辨认的种。所有现在的家犬都是灰狼的后代，仍然保留了很多狼的本性。狼与狗有相同的社会本性，如对主人的忠诚、保卫家园的本能、追逐猎物的能力等。

狗的类别可按许多不同的方法来划分，但基本的辨识方法是以功能为主。虽然现在有不少品种是当作宠物，而不考虑原来的作用和任务，但是大多数的狗都有首要的任务，去执行某特定工作，如牧羊、狩猎和警卫，而且个性、体格和行为也都有相应的发展。现在主要将狗分为以下六个主要类别。

单猎犬：主要特点是单独陪伴人们工作，具有敏捷、顺从的个性和极高的智慧，多用于捕猎。

玩赏犬：源于皇家宫廷，数百年来，在宫廷养狗一直是件很时髦的事。玩赏犬大多体型小和天生驯良。

工作犬：训练后可执行各种任务，如：拉雪橇；保卫财产、看守牲畜等。

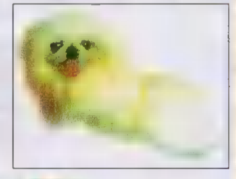
牧羊犬：历史悠久的品种。通常看守羊群和牛群，有时也负责照顾鹅群或鸡群。

群猎犬：可能是狗的分类中最古老的一类，专为追逐猎物而育。包括犬科家族中速度最快、体形也最优美的萨路基猎犬和阿富汗猎犬。但混血猎犬则是培育成具有耐力的品种。

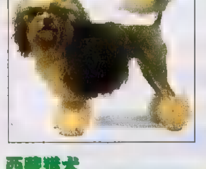
㹴犬：近百年来在英国培育出的品种，体型较小，天性勇敢而且好奇心十足。

“生化危机”中的丧尸犬应该是在猎犬的基础上改造而成。下面，让我们来看看日常生活中经常会遇到的几种家犬。不妨设想一下，这些家伙被改造成丧尸犬之后的模样。我敢肯定，一定忒恐怖。（笑）

北京狗



原产于中国，一度被视为神圣品种，作为中国皇家的经典收藏。性格温和，活泼热情，敏捷而勇敢，善体人意。



小狮子犬

是十八世纪法国贵族的宠儿，生性热情快乐，极适合都会人士饲养。由于习惯把它作狮子型修剪，所以原称娇小狮子犬。

西藏猎犬

由背至腹是短毛，而耳朵四周和尾巴是长毛，适于家中饲养。



长毛吉娃娃

是由短毛品种和玩具犬交配而来，是一个外向的可爱小伙伴。



深作欣二与“钟楼古宅 3”

具有独特恐怖气氛的冒险作品“钟楼古宅”终于推出了第三作，此次由于有日本著名电影导演深作欣二出任监督而倍受业内外人士注目。那么，深作欣二究竟是何许人呢？请看以下的资料。

深作欣二是日本映画界第五代导演，也即是战后第二代，与山田洋次、大岛渚、熊井启及五社英雄等导演同辈，都是三○年代出生。

深作欣二 53 年毕业于日本大学艺术学部映画科，同年入东映，做了副导演八年，61 年才正式做导演拍第一部片《风来坊探侦》。在第五代导演中，深作欣二和山田洋次最接近，两人同时出道，同在 61 年导演第一部电影，但山田洋次早已在 68 年以《是个一吹就倒的男人》（寅次郎第一集），首次打入“电影旬报奖”十大，深作欣二则迟至 72 年才初尝获奖滋味。在此之前，深作欣二于 70 年代替黑泽明拍了美日合作的《偷袭珍珠港》。

深作欣二最初入东映，在八年副导演生涯中，总共拍过四十多部电影，全部是东映特色的任侠片或黑帮片内容制作，也全是 B 级片，这些片处处是让他训练成为熟手技工。深作欣二后来为松竹拍了不少怀旧电影，如 82 年的《蒲田进行曲》，该片位列 86 年“电影旬报奖”十大第一位。

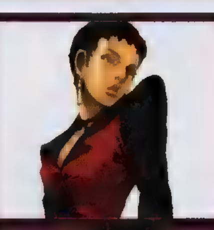
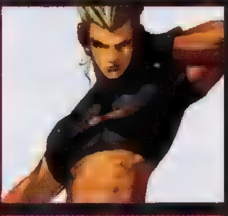
对深作欣二来说，他的最佳电影始终是《无仁义的战争》。在此之前，深作欣二其实早于 72 年已拍了两部黑帮片作为开路先锋，成因是东映的武侠片路线在此时已开到荼靡，需要作出改变，深作于是以武侠片为基础，尝试改良为有社会现实意识的黑帮片，于 72 年拍了一部《现代黑社会——杀手与太》试探市场，结果成功，同年再拍下集《杀手与太·狂犬三兄弟》。两部《杀手与太》的成功，衍生出了《无仁义的战争》的浪潮，深作两年内拍了五集之后，已成滥拍地步，但他在 75 至 78 年间，仍拍了《仁义之墓场》、《黑社会之墓场》、《县警对组织暴力》、《资金源争夺》，以及《新无仁义的战争·组长之首》，至此，这些黑帮暴力片已拍无可拍，就此告一段落了。1930 年出生于日本茨城县水户市的深作欣二，在日本战败时他是中学生，在战争年代，曾经历美军战舰轰炸水户市。因这种经历，他于七○年代所拍的一系列黑帮片，在日本电影界中被认为是他借黑帮片的暴力仇杀来反映出战后社会低下层的视点；以暴力宣泄于战后虚妄的民主主义下，低下层失去方向感的无助和孤立。

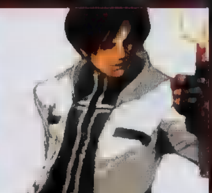
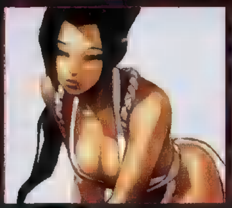
在深作导演生涯中，78 年的《柳生一族之阴谋》是他另一个阶段的分水岭，在黑帮片已经泛滥之后，他以古装刀剑片位突破口，创造了新的高潮，《柳生一族之阴谋》、《魔界转生》及《里见八犬传》这些刀剑片相继问世。总之，深作欣二拍过很多不同类型电影，有刀剑、有言情，也有喜剧……二十年后，他突然以七十岁之年拍了一部《大逃杀》，尽管并非黑帮片类型，但那种纯肉体搏杀的暴力意识仍然依稀可辨，火气十足。

热血道场

“格斗之王”系列自推出以来一直受到广大玩家的热烈欢迎，而其中很多的人物名称与名词都是有出处的，相关的资料请大[illegible]留意以下文章。此外，关于“罪恶克星 XX”的吉它制作介绍也非常有[illegible]。






“格斗之王”系列名词出处研究（1）

首次登场的是主角队，对草雉京等[illegible]兴趣的玩家可以从中寻找自己需要的资料。

时代	角色	对象物	出处	出处种类	内容
94~	大门、红丸、京、柴舟	角色	日本人心目中恐怖的代名词	古代格言	地[illegible]·雷·火·古板的老爸
94~	大门五郎、草雉京、矢吹真吾	角色的名字	SMAP	乐队组合	“稻垣五郎”、“草なぎ刚”、“香取慎吾”
95~	草雉京、八神[illegible]	片头	Z 高达	动画	京与[illegible]背的场面参考的是“Z 高达”的开场动画
96~	草[illegible]京	角色	ミューティションネイション	游戏	参考了作品的主人公
96~	〃	超必“最终决战奥义“无式””	觉悟のススメ	漫画	“零式”防卫术
94~	二阶堂红丸	角色	乔乔的奇妙冒险	漫画 /OVA	波鲁那雷夫
98~	〃	胜利台词“Understand?”	“乔乔的奇妙冒险”第三部	漫画	承太郎与使用“黄色节制”的替身使者战斗中的台词——“Do you understand?”
95~	〃	必杀“雷韧拳”	ミューティションネイション	游戏	主人公的搭档所使用的技巧
95~	〃	必杀“超级稻妻脚”	飞跃巅峰	动画	同名技
96~	〃	超必 /ST“エレクトリッガー”	超级机[illegible]人瑞[illegible]巴仑	特撮 / 动画	同名技
96~	〃	必杀“红丸コレダー”	飞跃巅峰	动画	バスター·コレダー
94~	〃	必杀“真空片手驹”	破里拳	动画	“真空片手独乐”
95~	〃	必杀“反动三段蹴”	〃	〃	同名技
99~	〃	超必“幻影ハリケーン”	〃	〃	“幻影破里拳”
94~	〃	特殊“フライングドリル”	新造人间恰[illegible]	动画	同名技
94~	大门五郎	角色	挑战者	漫画	大门十郎から
94~	〃	必杀“天地[illegible]”	柔道赞歌	漫画 / 动画	“柔道赞歌”的主人公巴突进太的搭档所使用的技巧
94~	〃	必杀“地雷震”	地雷震	漫画	作品名称
96~	〃	超必“岚之山”	姿三四郎	小说	姿三四郎的技巧“山岚”
95~	八神庵	设定	修罗之门	漫画	陆奥圆明流的分支，不破圆明流本[illegible]怨恨本家的理由，与八神痛恨草雉的理由相同
96~	〃	超必“八稚女（MAX 版）”	新世纪 EVA	漫画 / 动画	EVA 初号机暴走后吞噬使徒的姿态
96~	神乐千鹤	角色	明天的丈	漫画 / 动画	以剧中角色白木叶子为模特
99	矢吹真吾	挑发“殴ったねあんた　亲にも[illegible]られた[illegible]いのに”	机动战士高达	动画	主人公阿姆罗的台词
00	〃	台词“この日轮の辉きを恐れないならかかってこい”	无敌钢人泰坦 3	动画	模仿主人公万丈的台词
99~00	〃	ST“やっちゃって下さい！”	通快 GANGAN 行进曲	游戏	草雉条的超必“友情的合体热血 PUNCH”



“罪恶克星”中的吉它

“罪恶克星 XX”中新加入的角色 I-NO 我们已为大家做过介绍，她最引人注目的特点就是手中的吉它。近日，日本音乐制作人按照游戏中石渡大辅的设定，用灵碎的部件再现了这把神奇的乐器。下面，就让我们一起来看一看 I-NO 吉它诞生的过程，有兴趣的朋友也可自己试做一番！



◀[illegible]颈的制作及张力整形：琴颈的木质需要相对坚硬的木材制作，这一阶段主要是考虑强度的部分，所以应非常注意。



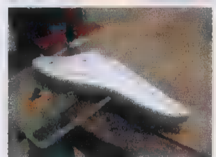
◀[illegible]颈面的加工：解决张力问题以后，[illegible]来制作琴颈上的定位音标的位置了，将相应的音标点埋入琴颈，这个环节非常重要。



◀琴劲弧度的加工：进行[illegible]个琴的圆滑度及手感度的加工，制作者必须使用专用工具进行制作，照片上便是一种极小的刨子。



◀琴颈上音梁的镶入：音梁（决定音节的金属棒）的镶入也是重要的环节，[illegible]用小锤将其轻[illegible]入，以免高低不平，还应注意音梁间的距离。



◀电子板的加工：当[illegible]时由于地域的不同，通常会使用到外接音箱，所以电子板的安装是必要的，在琴[illegible]中加入电子仪器将声音放大。



◀所有零件的组合：将一度零碎的组件装配在一起，终于可以演奏了，如果没有任何问题，[illegible]后的工作便是按照自己的喜好画上[illegible]。

策略同盟

参与“策略同盟”的读者有大部分都是“超级机器人大战”的FANS，所以此次我们为大家奉上“SRW”登场动漫作品一览以及“高达历史”一文，欢迎在此方面有深入了解的朋友踊跃投稿。












“超级机器人大战”登场动画作品资料完全版

“超级机器人大战”系列几乎每一代都会加入新动画作品中的新机体，这些机体往往成为玩家在游戏过程中所关注的焦点，同时也成为作品本身不可分割的魅力之一。那么，究竟都有哪些动画作品在系列的哪一部登场呢？下面，就请大家一起随我一起回顾一下热血澎湃的大战历史。

初登场作品	制作会社	作品名	形式	放映开始日
初代	ダイナミック企画	万能侠Z	TV	1972年12月13日
		大万能侠	TV	1974年9月8日
		盖塔机器人	TV	1974年4月4日
		盖塔机器人G	TV	1975年5月15日
	SUNRISE系	机动战士高达	TV	1979年4月17日
		机动战士Z高达	TV	1985年8月2日
		机动战士高达ZZ	TV	1986年3月7日
		机动战士高达~逆袭的夏亚	映画	1988年3月12日
		机动战士高达F91	映画	1991年3月16日
第2次	ダイナミック企画	UFO机器人	TV	1975年10月5日
	SUNRISE系	机动战士高达0080~口袋中的战争	OVA	1989年3月25日
	原创系	魔装机神	GAME	
		BANPRESTO原创	GAME	
第3次	SUNRISE系	机动战士高达0083~星尘回忆	OVA	1991年5月23日
		无敌钢人泰坦3	TV	1978年6月3日
	东映系	超电磁机器人V	TV	1976年4月17日
	东北新社	勇者莱丁	TV	1975年4月4日
EX	SUNRISE系	圣战士登拜因	TV	1983年2月5日
	苇プロ	战国魔神	TV	1981年7月3日
第4次	ダイナミック企画	真盖塔机器人	漫画	
	SUNRISE系	GUNDAM SENTINEL	小说	
		无敌超人赞伯特3	TV	1977年10月8日
		重战机艾尔卡姆	TV	1984年2月4日
	东映系	斗将戴莫斯	TV	1978年4月1日
	苇プロ	超兽机神	TV	1985年4月5日
第2次G	SUNRISE系	机动战士V高达	TV	1993年9月4日
		机动武斗传G高达	TV	1994年4月1日
新	SUNRISE系	新机动战记高达W	TV	1995年4月7日
		无敌机器人G7	TV	1980年2月2日
		苍之流星SPT雷斯那	TV	1985年10月3日
	东映系	大空魔龙	TV	1976年4月1日
		超电磁侠V	TV	1977年6月4日
	原创系	超级机器人大战SRX	GAME	
F	SUNRISE系	说巨神伊迪安	TV	1980年5月8日
	GAINAX系	飞跃巅峰!	OVA	1988年10月7日
		新世纪EVA	TV	1995年10月4日
64	SUNRISE系	机动战士高达~第08MS小队	OVA	1996年1月25日
	光プロ系	六神合体	TV	1981年10月2日
		地球静止之日	OVA	1992年7月23日
COMPACT2第1部	小丑社	忍者战士飞影	TV	1985年10月6日
	AIC	破邪大星弹劾皇	OVA	1987年9月28日
α	ビッグウエスト	超时空要塞	TV	1982年10月3日
		MACROSS PLUS	OVA	1994年8月25日
COMPACT2第2部	苇プロ	机器人克罗诺斯的大逆袭	TV	1986年7月3日
番外	SUNRISE系	机动新世纪高达X	TV	1996年4月5日
		TURA A高达	TV	1999年4月2日
		战斗装甲撒芬戈尔	TV	1982年2月6日
	国际映画社	银河旋风	TV	1981年10月6日
A	SUNRISE系	机甲战记	TV	1987年2月7日
		机动战舰	TV	1996年10月1日
α（DC版）	SUNRISE	机甲武装G	GAME	
R	ダイナミック企画	真盖塔对新盖塔	OVA	2000年12月21日
	SUNRISE系	GEAR战士电童	TV	2000年10月4日

追溯“高达”的历史——U.C.之前的断章

“高达”系作品有着严谨的世界观，追述“高达”的历史，不能只从U.C.世纪开始。但是由于其历史背景过于庞大，无法一一列出。这里，就让我为大家简单介绍一下，进入宇宙世纪（U.C.）之前的历史事件。

18世纪，法国数学家、天文学家约瑟福·刘易斯·拉格朗治（Joseph-Louis· Lagrange(1736-1813)）提出拉格朗治点理论。

公元1957年10月4日，人类历史上首枚人造卫星由苏联成功发射送上太空。

公元1961年4月17日，载人太空船成功发射。

公元1969年7月20日，美国阿波罗十一号成功登陆月球宁静海。同年，普林斯顿大学教授G·K·奥尼尔博士（Gerard ·K·O'Neil）等人的研究小组发表了太空殖民卫星的构想。

随后，才正式进入了我们所熟悉的“高达”时代，由于初代“高达”于1979年制作，所以后来的许多事件是建立在幻想的基础上。

公元1990年，由于地球人口不断膨胀，引发了粮食分配不足、资源短缺、环境污染和争夺南北极资源等许多问题，世界各地经常爆发战乱。

公元1999年，面临人口、资源、环境各方面危机的人类社会终于为携手开创新时代而实现统一，成立地球联邦政府，并发表人类宇宙移民计划。

公元2005年，太阳能发电卫星一号成功发射。

公元2009年，地球联邦军成立。

公元2026年，木星氦三运输船团从月球轨道出发。

公元2045年，第一号殖民卫星（SIDE1）开始动工建造，之后陆续又建起许多殖民卫星，并根据宙域将其划分为SIDE1至SIDE7七个区域。

公元2046年，本年改为宇宙世纪，开始使用宇宙世纪纪年。

也就是说，从2046年才正式进入U.C.世纪，而在进入U.C.世纪之前，地球就已经开始显现出不适应人类居住的疲态了，从而成立了联邦政府，而联邦政府成立的前提，是因为人类社会面临人口、资源、环境等各方面危机，可以说，联邦政府的成立是迫不得已，必须使人类站在同一个出发点上去考虑问题，才有可能使人类得到继续繁衍生息的契机。然而，请各位注意“迫不得已”这个词，联邦政府是由于情形极度的危险而被迫成立，而这危险的情况是由谁造成的？正是联邦之前的各个国家，也就是说，联邦本身就是灾难的制造者。而所谓的吉恩公国，不过也是地球上的居民。为了争夺霸权，战争在所难免。

——SORA

花之都市

以轻松幽默为主题的“花之都市”，此次带来的是关于任天堂前社长山内溥的花边新闻，虽然真实性无法考证，但读来颇有趣味。而“沙滩排球”的设定资料更是非常养眼，Let's go!










任天堂前社长山内溥的花边新闻——真实性=？

以下是日本网站“任天堂世界”收录的一段新闻，该新闻由某知名花边新闻媒体刊载，其真实性究竟如何，实在令人怀疑。但是，联想一下山内老头叱咤风云的一生，配合本篇文字来大胆窥测一下老人家“人性化”的一面不也是很有趣的事情吗？

山内社长在某一天的晚上，一个人去秘书的家拜访。秘书的名字叫做鸟羽道子小姐，是一位美丽不输给女演员的美人。91年的某日晚上8点，也就是鸟羽小姐辞职的那一天，曾一个人进入过东京市四条川的“S牛排店”。在牛排店里，换掉平时的西服革履而身穿普通的白色毛衣的山内社长已经坐在那里等着鸟羽小姐了。鸟羽小姐在山内社长的旁边坐了下来，山内说了一句：“啊，第一次吧？”然后两个人就开始吃饭了。一小时以后，山内社长将手放在鸟羽小姐的肩上（就是一般所说的抱着），就这样，两个人走出了牛排店，等待出租车。两个人就这样坐在出租车上，准备去鸟羽小姐的高级公寓，然而在离公寓大约60米的地方，出租车却停了下来，两个人下了车，步行到了公寓，并且一起进入了鸟羽小姐的家。

山内社长大约在鸟羽小姐的家中滞留了两个半小时，在11点半左右，山内社长一个人从鸟羽小姐的家里走了出来，进入房间之前没有带在头上的贝雷帽现在却带在头上，乘坐着出租车回家的山内社长，这次又在离自己家大约有200米的东京大学路下车，慢慢的步行到自己的家。

面对这一值得让人怀疑的行动，记者对当事人进行了访问。首先，就是鸟羽小姐。采访的场所是在任天堂的接待室。

记者（以下简称记）：社长来过是吧？

鸟羽：是的。

记：什么原因呢？

鸟羽：是来送我的。

记：只是这样就需要两个半小时？

鸟羽：这不是我一个人的问题，也请联系社长吧。

记：社长在晚上进入单身女秘书的家中，这很容易让人联想你们会发生到不伦的关系吧？

鸟羽：是这样呢，或许会让人这样想。

记：请问，两位是否发生了男女关系呢？

鸟羽：这不是我自己的问题。

记：社长对鸟羽小姐有特别的感情吗？

鸟羽：有在工作上的信任。

记：如果我社报导两位的不伦事件呢？

鸟羽：如果你们真的要这样想也没有办法。

4小时后，对山内社长的访问——

山内：她在这里工作了数十年，我是从来没有去过她的家的，就算是去她那里，也是因为有工作要做，最多是一起吃饭。我确实曾在她那里写过一些东西并把笔记本落在了那里。那天实际上是因为在休息日的前一天我把一些重要的资料一不留神忘在了她的家里，所以我就给她打了电话。一开始我说要她送到我家，后来考虑了一下，我说今晚一定要看到那笔记本，如果在你家里的话，我就到那里去拿。然而，她说时间上可能有一些变化，所以我就决定先去四条川吃饭，再去她那里去拿我要的资料。在吃过饭后我们去了她家，她说：“虽然有些简陋，请进吧。”于是，我就进去了。随后她说要做一些仔细的拷贝，在确认完成后，我就离开了那里回家了。这样有什么不妥吗？

记：社长晚上访问独身女性秘书的家就是为了取一些本子吗？

山内：她和去年来的秘书是不同的。既然是秘书，别说是夜晚，就算是24小时在一起也不奇怪吧？就是这样。比如说，跟男秘书住在同一个房间里，谁也不会觉得有什么奇怪吧？你们所说的，因为她是独身女性，这是你们的偏见。再说一遍，我只去过一次。而且她也经常去我的家，哪怕我妻子不在的时候也来过。

记：为何乘出租车呢？

山内：我的司机有事不在，所以和她吃过饭再去她家拿文件也是很自然的事吧。

记：那么为什么要用两个半小时呢？

山内：两个小时是很快就会过去的嘛。

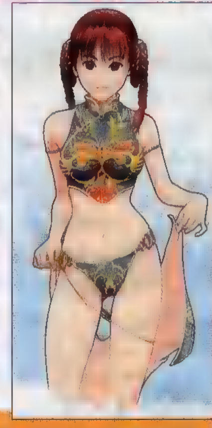
记：可是鸟羽小姐说过您曾经还去过。

山内：既然说出那样白痴的话就很麻烦了。如果她说出那样的话，我还真是有些吃惊，被这样突然的采访还真是有些害怕呢。我们一家都和她有来往，说不定今后还会去她那里吧。

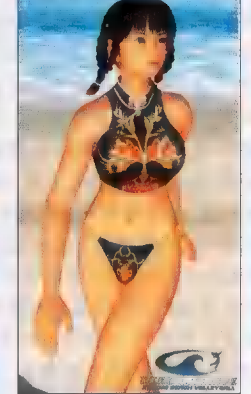
采访就此告一段落，虽然本文曾被不少媒体转载，但真实性始终未有最后答案。

“死或生极限沙滩排球”中性感泳装的来历

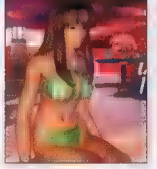
X-BOX的『沙滩排球』延期发售了，不过不断公布的设定已能令人大饱眼服。此次不少泳装设定来自于民间征集的稿件，下面就让我们来看一看设计稿与游戏采用后的画面。



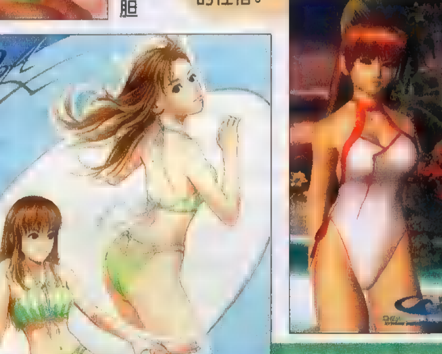
大家还记得《DOA2》里雷芳那身旗服吗？这就是旗服的泳装版。（笑）不过话说回来，腰以下的设计还真是大胆啊！



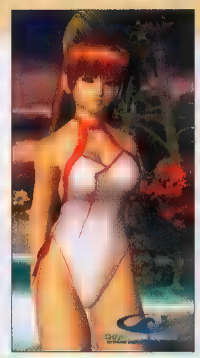
把中国的旗袍分成两截当泳装穿。不过，上下半身的设计成了非常鲜明的对比。不公平啊，让上面也尽量大胆一些吧……



霞真的有这么大胆的性格吗？



这种泳装的设计是否给人一种亲近感呢？这也是各种样式中，比较偏向运动型的那一类，不过不可否认的是的确非常适合霞活泼的性格。





仔细看才发觉这是利用霞的道服改编设计的泳装，真是佩服制作者的想象力。

可爱、性感的设计，再加上瞳的身高简直是一道清爽的风景线！而衣服又将霞健康的魅力[illegible]到[illegible]，作为特定的设计，稍微显得大胆些，这另人有些意外。

挑战极限

一向严重缺乏投稿的“挑战极限”此次刊登的是关于 WWF 及部分明星的资料，这主要是针对喜爱美版游戏的朋友。此外，本版块现征集有关足球、篮球等类游戏的资料，欢迎投稿。











WWF 究竟是什么

事实上，接触过美版游戏的朋友一定听说过“WWF”这一名词。这些以美式摔角为题材的作品在欧美极受欢迎，其中的角色往往来自现实生活中的摔角明星，他们被当作偶像一样被崇拜。WWF 这一系列的游戏也逐渐确立了自己稳固的地位，独树一帜的风格与系统越来越受到玩家的喜爱。

那么，WWF 究竟是什么呢？其中又有哪些明星最具知名度呢？请看以下的资料。

WWF（World Wrestling Federation）世界摔角联盟其前身是 WWWF（World Wide Wrestling Federation），由现在 WWF 的老板 Vince MaMchon 的父亲 Vincent McMahon Sr.于 60 年代建立。

以前的 WWWF 与现在的 WWF 风格绝然不同，40 年间发生了很大的变化。在 80 年代以前，WWF 是一种和拳击一样很严肃的比赛，在八十年代最著名的赛事，就是 Hogan（哈根，曾参与美国收视率极高的电视剧“护滩使者”的演出，此剧曾在中国播出）打败前奥林匹克冠军 Iron Shiek 获得冠军。Hogan 保持冠军腰带相当长的一段时间，由于他的影响，WWF 逐渐成为美国最受欢迎的体育节目之一。

1982 年，Vincent McMahon 从他父亲手里买下 WWF，之后 WWF 有了很大的改变，现在 WWF 是一种表演性质很强的比赛，有很多不同的角色，当然就有生旦净末丑之分，象 Rock、StongCold 是很受欢迎的英雄人物，而 HHH、Kurt Angle 就是反面人物，但这些角色并不是固定不变的，有时候英雄人物会转为反面人物，反面人物也可以转为英雄人物。但正是因为其比电视剧还要跌宕起伏的剧情和连场血战，使 WWF 越来越受欢迎，现在每星期 WWF 有近 5 亿的观众。

WWF 目前有 Raw Is War、Smackdown、Sunday Night Heat 和 House Show 几个节目（WWF 的节目经常进行调整，以当时的实际情况为准）。除此之外 WWF 每个月还有定期举行的特别比赛——PPV（PAY-PER-VIEW），PAY-PER-VIEW 的意思是电视台每次播出 PPV 节目都要购买它的播出权，也即如果想转播一年 12 个 PPV 的话那每次都要跟 WWF 购买播出权，因为每个 PPV 的价格都是不同的，最受欢迎的 PPV——3 月的 WrestleMania 每次播出权都高得令人咋舌！一年 12 个月一共 12 个不同的 PPV，它们分别是 1 月的 Royal Rumble，2 月的 No Way Out，3 月的 WrestleMania，4 月的 Backlash，5 月的 Judgement Day，6 月的 King of the Ring，7 月的 SummerSlam，8 月的 Unforgiven，9 月的 No Mercy，10 月的 Survivor Series，11 月的 Armageddon，12 月的 Miscellanous（WWF 的 PPV 节目有时会进行调整，以当时的实际情况为准），如果想了解更多有关 PPV 的情况可看 WWF PPV 和 WWF 特别节目——PPV 介绍。WWF 现在有很多摔角选手（在明星档案中我收录了 100 多位著名选手的资料，大部分是我或其他网友花费了大量时间翻译得来），但只有少数能经常出赛，这主要看选手的实力和人气以及 WWF 的剧情安排。比赛场地是采取巡回演出的方式，哪里的观众多就到哪里去比赛，而每月一次的 WWF 特别节目——PPV（PAY-PER-VIEW）也是采用这种方式，如果中国的观众数量达到一定的程度，说不定有一天 WWF 也会到中国来比赛哦！2002 年 3 月 WWF 在亚洲 3 个城市举行了巡回比赛，分别是日本东京、马来西亚吉隆坡、新加坡，所到之处都在当地引起轰动。

目前与 WWF 竞争的摔角节目主要有 WCW——世界摔角锦标赛和 ECW——极端摔角锦标赛，但从实力和受欢迎的程度来讲还是 WWF 最好，现在 WCW、ECW 都已经被 WWF 收购，可以说 WWF 现在已经登上世界运动娱乐的最高峰。

2003 年 2 月 6 日，由 THQ 制作的 WWF 题材作品“EXCITING PROWRESTLING4”（PS2）将会发售，其中录录多位大牌明星。我们挑选其中最具魅力的几位，为家泰上其相关资料。



The Undertaker

原名：Mark Calloway
生日：1962 年 3 月 24 日
身高：6'10"
体重：328 磅
来自：Death Valley
职业生涯始于：1989 年

以前叫“地狱魔王”，现在成为“AMERICA BAD ASS”（美国坏蛋）在 WWF 的剧情上和 KANE 饰演兄弟，不过其实在私底下没有什么关系，他也算是 WWF 历史中的老资格，老牌冠军了，以前曾和 VINCE 创造了“公司帮”。

Triple H

原名：Paul Levesque
身高：6' 4"
体重：246 磅
生日：7 月 27 日
来自：康涅狄格州格林威治

以前 DX 帮的老大，同时也是 WWF 最近几年保持 WWF 重量级冠军最长时间的巨星，以前被叫做“Hunter Hearst Helmsley”后改为现在的“GAME”，根据剧情的安排，Stephnie McMahon 和他结婚，实际上被称为“世界第九奇观”的 Chyna 才是他现实生活中的女朋友。

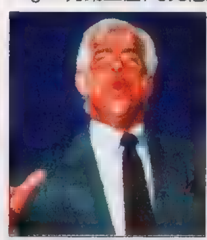


Hulk Hogan

原名：Terry Bollea
身高：6'8"
体重：303 磅
来自：Georgia USA. 奥古斯塔(美国缅因州首府)
出生：1953 年 8 月 11 日

Hulk Hogan 是世界上最出色的摔角巨星之一，在 WWF，Hulk Hogan 打败了包括 Rowdy Roddy Pipper、ret "the Hitman" Hart、"Superfly" Jimmy Hoffa、Andre the Giant、the Million Dollar Man 等巨星在内的摔角好手。在 80 年代以前，WWF 是一种和拳击一样很严肃的比赛，当时最著名的赛事，就是 Hulk Hogan 打败前奥林匹克冠军 Iron Shiek 获得世界冠军金腰带。Hogan 保持冠军腰带相当长的一段时间，由于他的影响，WWF 逐渐成为美国最受欢迎的体育节目之一。后来 Hulk Hogan 被 Turner 挖角到 WCW，以前一向以好人形像出现的 Hulk Hogan 便转型为人人都爱的坏人。

哈根还参加了许多影视节目的拍摄，他曾参与美国收视率极高的电视剧“护滩使者”的演出，此剧曾在中国播出。最近一次有关电脑游戏和好莱坞电影的问卷调查中，“毁灭公爵由谁来扮演最好”的调查结果 Hulk Hogan 为第五位，可见他的影响力有多大。



Ric Flair

身高：5' 11"（1.81 米）
体重：220 磅（201 斤）
来自：Charlotte, N.C.
口头禅：Wooooo!

Ric Flair 是摔角历史上最伟大的选手之一，只有 Hogan、Andie the Giant、Hitman 能与他争一日之长短。在 25 年的职业生涯中，他始终是超级巨星，被称为 the "Nature Boy"。

在 1991 年之前他是 NWA/WCW 的当家明星，在 1992 年的 Royal Rumble 中以第一名的身份出场并最终获得胜利，9 月他把冠军腰带输给了 Hitman。93 年由于在 WWF 过得不如意，Ric Flair 与 Hogan 一起跳槽到 WCW，使 WCW 起死回生。2001 年 11 月他又回到 WWF，这回是以老板的身份，年轻人都把他当成偶像。

The Rock

原名：Dwayne Johnson
身高：6'5"
体重：275 磅
来自：Miami, Florida
出生：1972 年 5 月 2 日

Rock 的真名叫德威恩·约翰逊，以前曾是迈阿密大学橄榄球队的成员。九六年加入世界摔跤联盟后，表现突出，前后共获得六次联盟冠军。Rock 与环球公司签约，以 550 万美元的片酬出演了卖座大片《木乃伊》的续集和前传《蝎子王》，这一数字是迄今为止初登银幕的演员所能获取的最高片酬之一。

ROCK 是 THE NATION 的老大，一直和 DX 作对。直到加入公司帮，不过自从离开了公司帮以后 Rock 就大红大紫起来，他也是 WWF 历史上最年轻的世界冠军。

在 WWF 的世界中，摔角手们如同演员一般扮演着特定的角色，但他们的魅力却真的是不可抵挡的！



我要入会

会员价：
VCD:3 元 / 张，
DVD:22 元 / 张，
音乐 CD:6 元 / 张

凡一次性购买碟片50张以上,自动成为邮购会员
免费获赠精美会员卡壹张,持卡享受邮购会员价!
(单独购买会员卡70元/张/年)
定期向会员Email最新目录

详情请浏览网站

编号	名称	数量
830-5	数码暴龙 TV 版	18CD
851-1	猎人 TV	31CD
851-2	猎人 OVA	8CD
836	人造人间	6CD
834-1	叮噹猫（太阳王传说）	26CD
834-2	太阳王映画恐龙	2CD
834-3	太阳王宇宙开拓史	2CD
834-4	太阳王秋季特别节目	2CD
834-5	太阳王翼之勇者	2CD
834-6	太阳王新学期特别节目	2CD
833	想见到你	1CD
847	反斗小皇子	1CD
837	织田信长（真人版）	2CD
839	超入古加	17CD
838	伙头智多星	12CD
846	终极战区	1CD
840	求恋期	6CD
842	此时此地的我	5CD
843	机器猫	26CD
848	魔法天使	18CD
849	不文明泰山	11CD
855	泪眼煞星	4CD
859	我爱泡影	8CD
852	捍卫者	8CD
864-1	碱蛋超人	1CD
864-2	碱蛋超人狄格外传	2CD
864-3	蒙面超人空蛾（真人）	2CD
865	星际迷航	4CD
862	机动天使	9CD
867	原罪	1CD
869	古墓丽影	2CD
870	永恒传说	5CD
871-1	刃牙	9CD
871-2	刃牙 I+II	4CD
872	湘南爆走族	2CD
873	小魔女朵瑞咪	1CD
873	地球少女	5CD
874	剑星传(星之海洋)	13CD
876	乘风少年	2CD
877	黑街二人组	9CD
878	辣妹当家	11CD
879	爆转陀螺	2CD
880	死亡的思考	3CD
881	卡利奥斯托洛城	2CD
882	魔法战士	6CD
883	天才风水师 - 水铃	2CD
884	手塚治虫特典	1CD
885	欢心	8CD
886	希望之蛋	1CD
887	亚利安第九学园	1CD
888	破邪巨星	3CD
889	妹妹公主	7CD
890	学园战记	3CD
891	金太郎	4CD
892	爱的寄托	3CD
893-1	欲望	10CD
893-2	欲望 II.	1CD
894	魂狩	9CD
896	恋爱季节	7CD
897	集合之战	5CD
898	魁男孰	1CD
899	X 电车昌险	1CD
900	娱乐金鱼眼	1CD
901	火圣旅团 999	1CD
902	真盖特对新盖特机器人	4CD
903	惑星的诱惑	7CD
904	新白雪姬传说	7CD
905	X 予兆	1CD
906	绿林寨	3CD
907	精灵狩护者 II	4CD
908	超级偶像猫玲当	2CD
909	梦圆	2CD
910	血	2CD
911	狂野的禁区	10CD
912	太阳之船	4CD
913	亚洲龙	2CD
914	FAKE	1CD
915	魔法少女猫	4CD
916	幻影天使	13CD
917	草莓蛋	3CD
918-1	莎木电影版	2CD
918-2	莎木 II 龙之行凤之影	4CD
919	动感美少女	1CD
920	无限的昌险	3CD
921	再造人 009	3CD
922	棋魂	34CD
923	通灵童子	12CD
924-1	学校怪谈	1CD
924-2	学校怪谈之邪鬼传说	1CD
925	哈雷小子	1CD
926	银河昌险战记	2CD
927	超都雷登	13CD
928	毕其顿的恶魔	2CD
929	幻象战士	7CD
930-1	千与千寻	2CD
930-2	千与千寻	2CD
931	飞鹰侠	3CD
932	寄生前夜真人版	2CD
933	超音鼠	1CD
935	吸血鬼猎人 D	2CD
936	大都会	2CD
937	美少女战士 R	3CD
941	超人高斯电影版	2CD
942	电击作战	2CD
943	死神之迷	4CD
944	樱桃小丸子	2CD
945	七濑神探	1CD
947	圣战士	17CD
948	分身战士	2CD
949	娇刀战士	1CD
950	高校女孩	5CD
951	翼神传说	1CD
952	铁拳 4 代	1CD
953	猫眼神偷	2CD
954	新吸血鬼猎人	6CD
955	弹珠超人	9CD
956	幻魔大战	1CD
957	机械人真舰	2CD
958	名侦探福尔摩斯	9CD
959	电脑美少女	10CD
960-1	银河天使队	7CD
960-2	银可天使队 II	1CD
961	青出于蓝胜于蓝	10CD
962	拜托了老师	12CD
963	东京地下城奇兵	2CD
964	全金属风暴	9CD
965	守护者	11CD
966	暴走猎人	13CD
967	天使一小生意气	7CD
968	寻找满月	12CD
969	黑巫	1CD
970	十二国记	2CD
971	神雕侠侣	1CD
972	德国轰炸机	1CD
974	蓝色回忆	3CD
973	盗贼王	11CD
976	东京地下城	7CD
975	鬼眼狂刀	10CD
977	魔法街	1CD
978	圣石王者	6CD
979	最终战士	3CD
980	UFO 皇女	4CD
981	朝雾的巫女	1CD
982	小小雪	2CD
983	宝瓶时代	5CD
984	果酱少年	10CD
985	镜女骑士	2CD
986	猎人罗宾	1CD
987	炎之蜃气楼	1CD
988	漫画大王	4CD
989	娜可露露	1CD
990	煌罗万象	1CD
991	秋之回忆	2CD
992	通向光辉的季节	2CD
993	我的邻居山田居	2CD
994	御龙少年	1CD
995	D-D 龙骑士	1CD
996	我的漂亮女友	2CD
997	星之声	1CD
998	美雪美雪	19CD
999	陪卿疯狂	3CD

快发 mail

请大家发 mail 到
marsgame@263.net
动作要快呀！如果还没有邮箱，就去申请一个！老朋友也请再确认一次！
告诉你常用的邮箱地址，我们会经常给你们带来惊喜哟！
惊喜的价格！惊喜的产品！

日本动画漫 DVD（精包装，全彩面，每片 25 元（邮费 15 元，无论多少）

编号	名称	数量
D003	天空艾斯嘉科尼 TV 版	3CD
D007	魔术师奥芬 II	3CD
D009	女恶魔人	3CD
D010	新世纪福音战士 TV 版	3CD
D013	女神候补生	2CD
D020	高达 Z	6CD
D026	纯情房东俏房客 TV 版	3CD
D031	高智能方程式系列	4CD
D034	高达 W TV	5CD
D036	最游记 TV 版（卷一）	3CD
D037	最游记 TV 版（卷二）	3CD
D042	圣斗士星矢黄金十二宫	8CD
D047	高达 G-TV 版	5CD
D048	梦幻妖子	3CD
D052	封神演义	3CD
D056	宇宙骑士 II	1CD
D065	机动战舰 OVA 版	1CD
D069	超时空要塞 OVA 版	1CD
D070	街头霸王 ZERO	1CD
D071	午夜之眼	1CD
D075	金田一杀戮之深海	1CD
D077	浪客剑心追忆篇	2CD
D079	老人与 Z	1CD
D081	变形金钢电影版	1CD
D092	不思议游戏 OVA 版	2CD
D095	怪医秦博士 OVA 版	1CD
D105	JOJO 奇妙昌险	2CD
D107	叮当电影版	2CD
D109	魔法少年	1CD
D116	金田一 OVA 版	1CD
D119	机动警察 OVA	2CD
D121	星之海洋	3CD
D130	海贼王发条岛昌险	1CD
D137	强殖装甲 II	2CD
D139	通灵王	1CD
D140	游戏王特别版	1CD
D141	高达 X-TV 版	5CD
D148W	高达 TV 版	10CD
D165	棋魂	1CD
D166	真.孔雀王	1CD
D167	天地无用之遥远的思念	1CD
D168	网球王子 TV	1CD
D169	猎人卷四	1CD
D170	天使禁猎区	1CD
D171	安琪莉可	1CD
D172	人造人间	1CD
D173	果酱少年	1CD
D174	恋爱白皮书	4CD
D175	FAKE	3CD
D176	魔卡少女樱剧场版	1CD
D177	最游记(剧	)1CD
D178	高达逆袭	1CD
D179	机动警察	2CD
D180	美少女刑事	1CD
D181	橙露	1CD
D182	快杰蒸气车	1CD
D183	千与千寻	2CD
D184	樱花大战活动写真	1CD
D185	血	1CD
D186	爆笑吸血鬼	1CD
D187	太空战士	2CD
D188	新白雪姬传说	2CD
D189	吸血姬美夕 TV	1CD
D190	逮捕令	1CD
D191	新世纪 GPX	4CD
D192	魔法少女樱第一部	8CD
D193	万有引力 TV	CD
D194	人狼	1CD
D195	BIG-O	2CD
D196	柯南瞳孔中的暗杀者	1CD
D197	暗之末衣	3CD
D198	日本动画歌唱集 I	1CD
D199	日本动画歌唱集 II	1CD
D200	日本动画歌唱集 III	1CD
D201	日本动画歌唱集 V	1CD
D202	日本动画歌唱集 VI	1CD

新碟推荐

编号	名称	数量
014-30	I 地球光 II 月光碟	6CD
852-2	捍卫者	8CD
562-7	福星小子 - 特别版	1CD
562-8	福星小子 - 阿诸的末婚夫	1CD
573-74	柯南 迷失森林中的光彦	1CD
573-75	柯南咖啡厅馆神秘事件	1CD
573-76	柯南神龙山坠落事件	1CD
573-77	柯南本厅之刑事恋爱物语第四部	1CD
573-78	柯南木菇熊与侦探队	1CD
573-79	柯南孤岛的公子与龙宫城	1CD
573-80	柯南孤岛的公主与龙宫城	1CD
573-81	柯南本厅刑事恋爱物语四	1CD
573-82	柯南复仇的海湾	1CD
573-83	柯南战斗游戏的陷阱	1CD
573-84	柯南警察手册遗失事件	1CD
573-85	柯南警察手册丢失事件	1CD
573-86	柯南迷宫的阴暗	1CD
573-87	柯南迷宫的狂热球迷	1CD
573-88	柯南毛利的冒充者	1CD
573-75	咖啡厅	
300	快餐店之恋	3CD
301	机甲兵团	16CD
302	末日危机	2CD
303	少女新娘	1CD
930-3	千与千寻 2—猫的报恩	2CD
314	钢琴少女	1CD
573-99	柯南红色杀意的夜想曲	1CD

精品系列

卡通、游戏钥匙扣，品种齐全，全进口塑料，做工功精美！邮购特价：4.5 元
游戏 T 恤，色彩绚丽，彰显十足个性！邮购特价：30—48 元 / 件
太空战士八、十全系列文化产品（烟盒、打火机、情侣表、手链、戒指等）

邮购信息

国庆期间的邮购优惠活动已经结束，但是我们的邮购工作却远远没有结束。正所谓“优惠活动是有限的，但我们的邮购工作却是无限的”。

邮购书目

2002 年《电子游戏与电脑游戏》：1 至 12 期——原价 8.6 元，优惠价 8 元
2002 年《梦幻总动员》3 至 12 期：原价 15 元，优惠价每册 13 元
《电子游戏一点通》1-5：原价：8.5 元，优惠价每册 6 元
《电子游戏与电脑游戏 99 合订（上、下）》：原价 28 元，优惠价每册 18 元
《偶像时尚 1》、《偶像时尚 2》：原价 9.8 元，优惠价每册 5 元
《最终幻想 9》完全攻略：原价：15 元，优惠价 8 元
《格斗秘笈修订本》：原价 22 元，优惠价 15 元
《剑魂》：原价 25 元，优惠价 15 元
《96 典藏本》：原价 20 元，优惠价 10 元
《梦幻总动员》、《梦幻总动员续》：原价 20 元，优惠价每册 15 元
电子游戏与电脑游戏《世纪珍藏版》、《新世纪纪念版》、《四周年纪念版》、《白金收藏版》：原价 8 元，优惠价每册 4 元
《秘技宝典续》：原价 18.8 元，优惠价 8 元

邮购注意事项

1. 请一定在汇款单上注明您的详细地址、邮编、姓名。
2. 请一定在汇款单的附言栏中注明您所邮购的书目，如数量较多，请打电话与我们联系。
3. 邮购以上图书邮费全免，请另付挂号费 2 元

邮购地址：广州江南大道北 A70 信箱
邮编：510220
收款人：科学时代杂志社
咨询电话：020-34297775

预定 2003 年《电子游戏与电脑》、《梦幻总动员》杂志

2003 年《电子游戏与电脑》全年定价：103.2 元，现在定阅优惠价为 88 元
2003 年《梦幻总动员》全年定价为 180 元，现在定阅优惠价为 150 元。

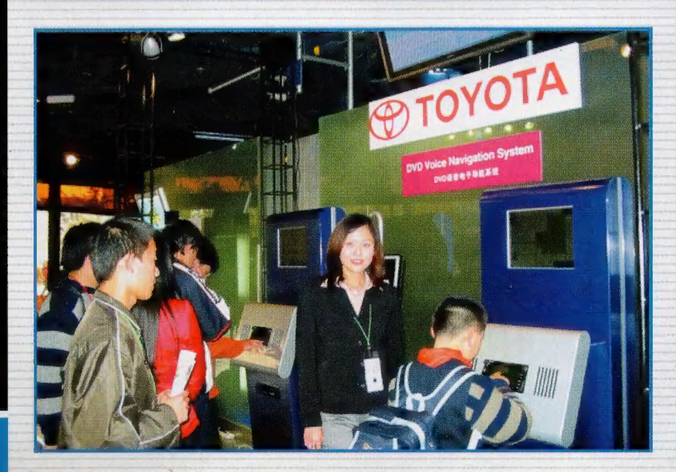



索尼探梦 MM 秀



一个不出色的展会固然是失败的，而一个没有MM秀的不出色展会更是失败中的失败。所以今次不仅有SORA为大家献上SONY探梦的一手记闻，还有夜露我使用铁壁＋回避，不怕MM们的冷嘲和热讽、不顾MM们的后脑和白眼，特此为大家展示出SONY探梦周里面不为人知的MM……不是、那个……应该是秘密。






COMMUNICATION ENTHUSIASM SINCERITY TV GAME & PC GAME MAGAZINE FOR FANS



鸣谢:北京网易公司 ■国际标准刊号:ISSN1005-250X ■国内统一刊号:CN46-1039/G3 ■邮发代号:24-165 ■定价:8.60元